08 WYDANIE SPECJALNE CLICK!

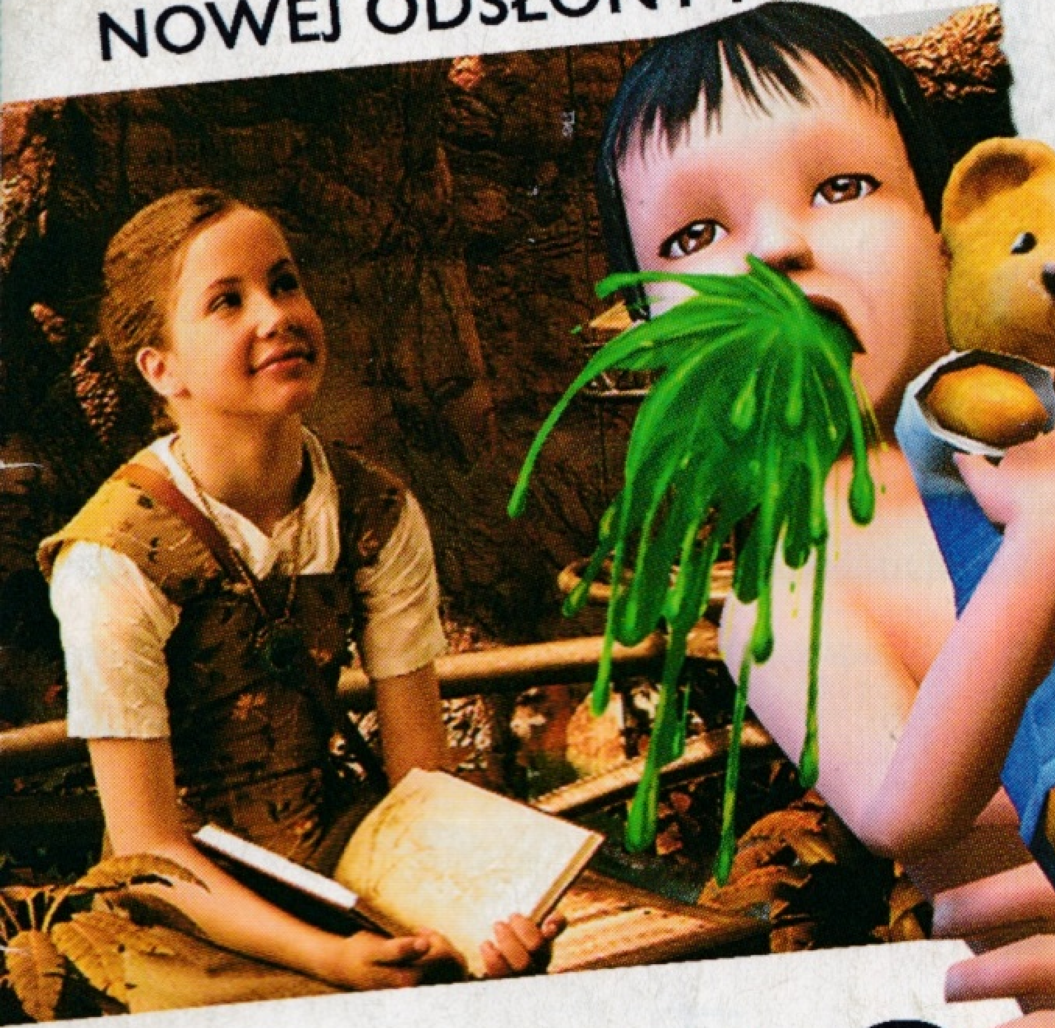
VIRUS™

OSTRO GRAMY

Numer 08/2004
Wrzesień
INDEKS 358932
ISSN: 1509-0558
CENA: 5.50 zł
(W TYM 7% VAT)

MYST IV REVELATION

ODKRYWAMY TAJNIKI NOWEJ ODSŁONY MYSTA



DOOM 3

TA GRA ZABIERZE CIĘ DO PIEKŁA...



ONIMUSHA 3

LEON ZAWODOWIEC KONTRA JAPOŃSKIE DEMONY

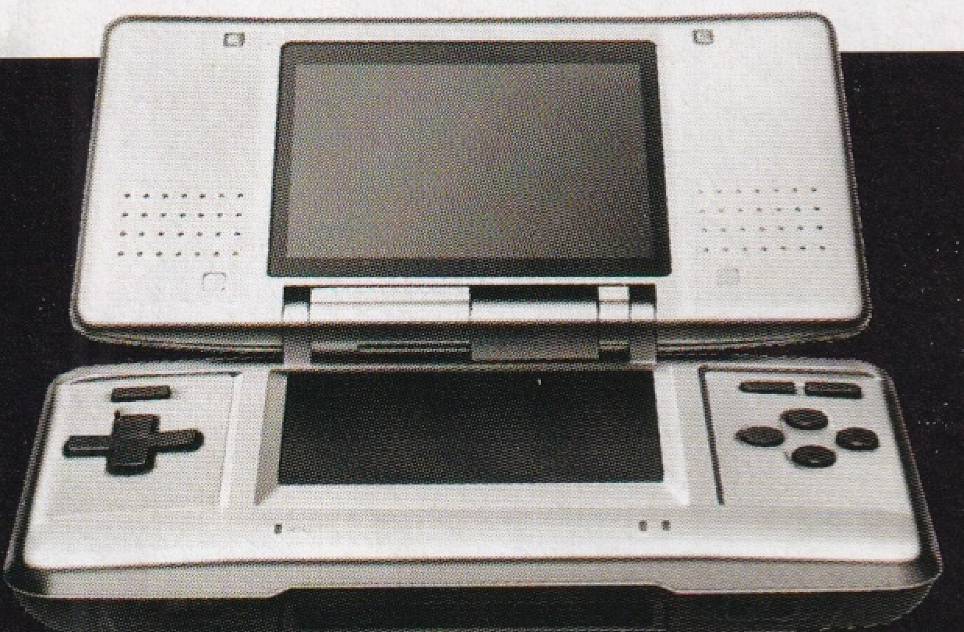




PIERWSZA RECENZJA W POLSCE!!!

200% PS2!

Pssst! Tu... Tu, mówię. No, cześć. Już po wakacjach? Co robić, taki los, taki los. Ale pociesz się. Jest nieźle - Sony potwierdziło, że PlayStation 3 wykorzystywać będzie technologię Blu-ray Disc. Co z tego?! Co z tego, pytasz?! Hej, wyobraź sobie tylko DVD zdolne pomieścić 25 GB danych na jednej warstwie i całe 50 GB w wersji dwuwarstwowej! A teraz pomyśl chwilę - przy zakładanej mocy obliczeniowej PlayStation 3 gry na tę platformę wymagać będą całych dziesiątek gigabajtów choćby na tekstury w



NDS

NINTENDO DS

Nintendo ujawniło ostateczny wygląd nowej, wyposażonej w ekran dotykowy konsoli przenośnej znanej dotąd jako Nintendo DS i potwierdziło, że jej jedyną oficjalną nazwą jest... Nintendo DS. Jednocześnie powtórzono, że premiera tego niezwykłego gadżetu odbyć się ma „do końca roku 2004". Źródła precyzują to jako listopad w Japonii i Stanach Zjednoczonych oraz początek roku 2005 - nie później jednak niż w marcu - w Europie.



PC PS2 XBX

FLATOUT W LISTOPADZIE

Mamy i złe, i dobre wieści dla miłośników bezkompromisowego ścigania się po bezdrożach. Najpierw zła: ***FlatOut*** - dzieło fińskiego Bugbear Interactive, twórców znakomitej po dziś ***Rally Trophy*** - nie pojawi się wcześniej niż w listopadzie. Wieść dobra natomiast to fakt, że prócz wersji PC i XBX dostępny będzie także FlatOut PS2.

www.flatoutgame.com

Redakcja
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor wydania: Tymon Smektała
virus_listy@wroc.bauer.pl
Zast. redaktora wydania: Andrzej Sitek
Zespół redakcyjny: Aleksander Olszewski, Jacek Smoliński, Jan Jankowski
Redaktor techniczny: Jacek Sawicki
DTP: Katarzyna Majcher, Jakub Siepkowski, Jacek Sawicki
Korekta: Damian Bednarek

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy
Dyrektor: Michał Mierzyński

Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych:
Janusz Jędrzejczak
tel. (022) 516 35 50,
janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Zespół: Maciej Szwajkowski, tel. (022) 516 35 17,
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl
Lidia Ukleja, tel. (022) 516 35 02,
e-mail: lidia.ukleja@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy: Paulina Kaczyńska
tel. (022) 516 35 03, faks (022) 516 35 90
e-mail: paulina.kaczynska@bauer.pl

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Druk
Poligrafia SA Kielce

www.bauer.pl

XBOXOWI PIRACI!

XBX



Więc jednak *Sid Meier's Pirates!* nie będzie pecetowym exclusivem i nie dane ich będzie poznać także posiadaczom konsol, ściślej - Xboxa. Tym samym remake gry, która niegdyś łamała wszystkie bariery technologiczne i społeczne, przekroczy granicę świata PC i konsol.

W *Sid Meier's Pirates!* gracz wciela się w postać bukaniera mającego szczęście i pecha żyć w XVII na Morzu Karaibskim. Od jego decyzji zależeć będzie to, jak potoczy się jego dalsze życie - czy stanie się bohaterem narodowym, czy postrachem wszystkich czterech nacji, czy zgnije jako więzień, czy raczej umrze po wielu latach w dostatku.

Pirates! w wersji Xbox wykorzystywać ma Xbox Live!, dźwięk w formacie 5.1 oraz obraz HDTV. *Sid Meier's Pirates!* w wersji PC zamustrują w listopadzie, w wersji Xbox - wiosną 2005 r.

www.atari.com/pirates/pirates/

PC



PS2 XBX NGC

MORTAL KOMBAT 7 NA PS3 I XBOX 2

Midway Games potwierdziło pogłoski, jakoby miały trwać prace nad siódmą częścią serii ***Mortal Kombat***, tworzoną już pod kątem konsol kolejnej generacji - PlayStation 3 i następcy Xboxa. To oznacza, że dane nam będzie poznać ją dopiero w 2006 r. Dla pocieszenia przypominamy, że premiera ***Deception*** - szóstej części serii - już w październiku.

www.midway.com

VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA • VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA • VIRUS

PC XBX Starbreeze Studios - szwedzcy twórcy jednej z najciekawszych gier okresu wakacyjnego - *Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* - potwierdzili gotowość tworzenia gier na konsole nowej generacji. Czyżby Riddick 2?

XBX PS2 NGC Paul Oakenfold, legenda muzyki elektronicznej, kompozytor muzyki m.in. do Planety małp, Tożsamości Bourne'a czy The Matrix: Reaktywacji, będzie kierownikiem produkcji audio w *GoldenEye: Rogue Agent*.

PC Jak informuje Vivendi Universal Games *Evil Genius* - nieformalny następca *Dungeon Keepera* czy *Ghost Mastera* - na ekrany monitorów wejdzie w październiku.

VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA • VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA • VIRUS

bardzo wysokich rozdzielczościach. I dzięki Blu-Ray Disk i płytom BD-ROM - technologii odczytu nośnika przy wykorzystaniu niebieskiego lasera stworzonej przez Blu-ray Disc Founders (BDF), w skład których wchodzi Sony, staje się to możliwe! Niestety wciąż nie wiem, czy nowe napędy BD-ROM umożliwiać będą odczyt „starych" DVD, czyli czy możliwe będzie uruchamianie gier z PS2 na PS3. Ale, obiecuję, jak tylko się dowiem, jesteś pierwszy, któremu to zdradzę. Tymczasem zaś - znikam. Pa.

WARTIME COMMAND W 2005





Codies zrobili to znów - opóźnili datę premiery jednej z najbardziej interesujących gier wojennych majaczących na perymetrze, tj. w planach wydawniczych. Chodzi naturalnie o *Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945*, które odsunęło się od nas nie o miesiąc, nie dwa, nie sześć nawet, ale... pełny rok! Tym samym dzieła rosyjskiego 1C spodziewać się należy najwcześniej latem przyszłego roku.

www.codemasters.co.uk/wartimecommand/

SACRED PLUS! (ZA DARMO)



Fani *Sacred* - hack'n'slasha oferującego jeden z największych światów stworzonych dotąd na potrzeby gry, nie mogą czuć się zaniedbani przez jego twórców - Ascaron Entertainment. Nie dość bowiem, że regularnie pojawiają się łatki, przygotowują oni dodatek - tytułowy *Plus* - dostępny za darmo (!) dla wszystkich posiadaczy *Sacred*. I wygląda na to, że nawet ci, którzy ukończyli już raz grę, będą mieli powód, by do niej powrócić. W dodatku pojawią się dwa zupełnie nowe regiony, questy, a także naturalnie nowa broń po to, by ciąć i rąbać nowych przeciwników.

www.ascaron.com/gb/gb _ sacred/

GT4 NA DZIEŃ DZISIEJSZY

PS2



Na dzień dzisiejszy *Gran Turismo 4* - jeden z najbardziej wyczekiwanych przez graczy tytułów roku 2004 - jest w sklepach. W wersji Prologue - demonstracji wersji finalnej. Ta zaś ostatecznie - jak twierdzi szef Polyphony Digital Kazunori Yamauchi - do Europy trafić ma w listopadzie. Przy okazji potwierdzone zostało, że *GT4* w wersji na PlayStation Portable (PSP) zawierać ma wszystko, czym szczyci się jej większa siostra z PS2.

www.playstation.com

SŁYSZAŁEŚ? PLOTA VIRUS SŁYSZAŁEŚ? PLOTA VIRUS

PC Atari ujawniło tytuł kolejnej strategii czasu rzeczywistego - *Act of War: Direct Action*. Atuty *Act of War* to współczesne uzbrojenie oraz pomoc Dale'a Browna - autora powieści z gatunku uprawianego przez Toma Clancy'ego.

PC XBX Druga partia zwolnień w LucasArts dotknęła także ludzi zajmujących się preprodukcją *Knights of the Old Republic III*. Tworzone przez Obsidian *Knights of the Old Republic II: The Sith Lords* premierę mieć będzie jeszcze tej zimy.

SŁYSZAŁEŚ? PLOTA VIRUS SŁYSZAŁEŚ? PLOTA VIRUS

Że jak? - Battlefield 2
Na co? - PC
Kto robi? - DICE
Kto wyda? - Electronic Arts
A co to? - FPS online
WWW? - www.eagames.com/redesign/games/pccd/bf2/
Kiedy? - wiosna 2005
Kompletne? - w 70%



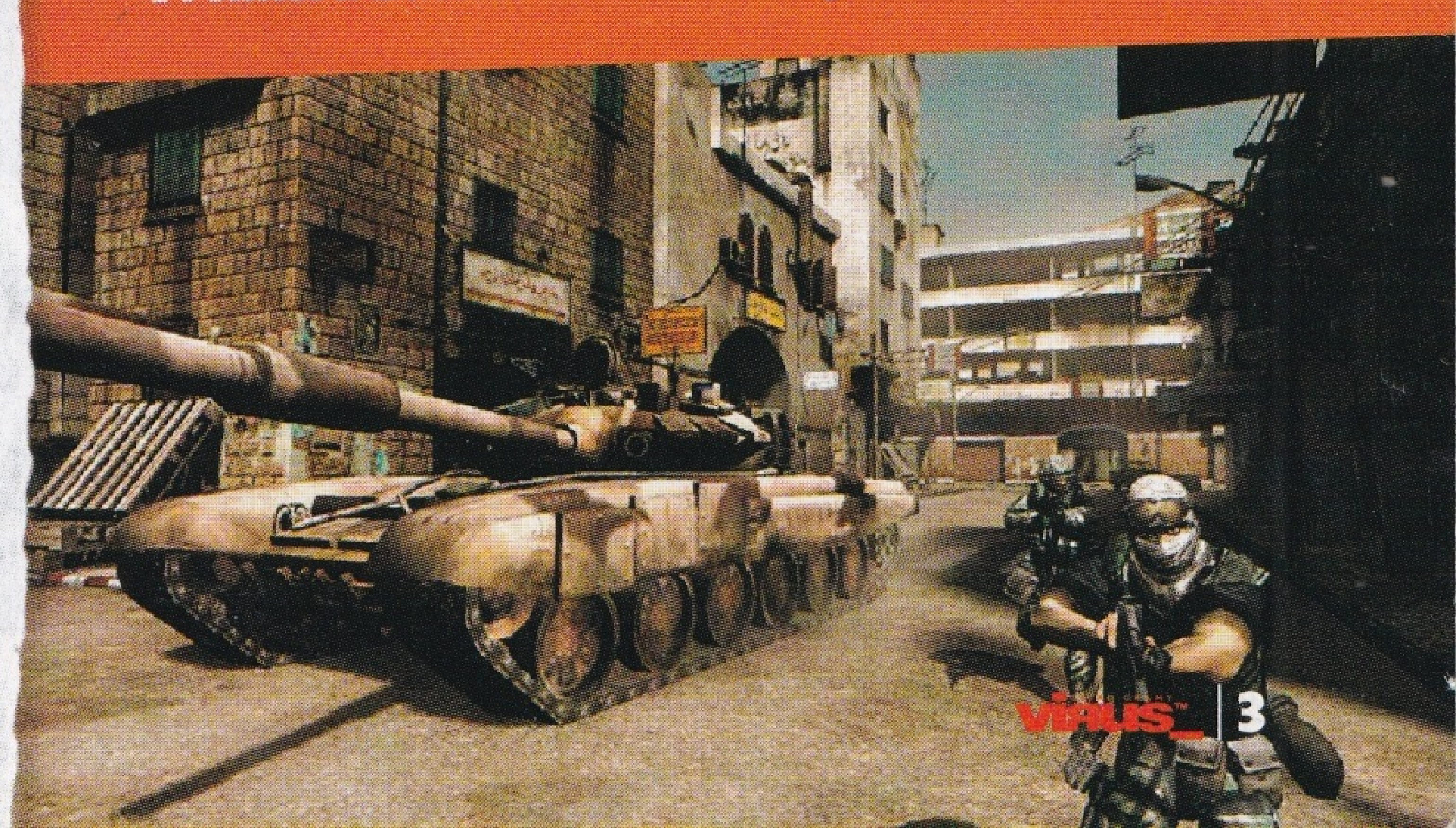
BATTLEFIELD 2

Battlefield 1942 był wielki. Battlefield: Vietnam jest przeciętny. Battlefield 2, faktyczny sequel 1942, będzie - macie na to nasze słowo - gigantyczny!

Battlefield 2, sieciowy first-person shooter tworzony przez DICE pod egidą Electronic Arts, to gra na miarę XXI wieku. Stwierdzenie to rozumieć można dwojako. Z jednej strony tematyka, czyli współczesny, a nawet troszkę futurystyczny konflikt militarny trzech sił toczony w scenerii Bliskiego Wschodu, z wykorzystaniem rakiet kierowanymi termicznie i bombami kierowanymi promieniem lasera (łącznie ponad 30 rodzajów pojazdów). Niestety, jak dotąd potwierdzone zostały wyłącznie jednostki US Army - jak Abrams, czy F-15. Niemal pewne jest, że przeciwnicy - Koalicja Środkowo-wschodnia oraz Chiny - wykorzystywać będą głównie sprzęt „sdjełany w ZSRR" i zapewne sporo prototypowej broni chińskiej.

Drugim aspektem Battlefielda 2 jest autentyczna technologia jutra. Battlefield 2 jako pierwsza gra w historii wprowadzi skalowanie wielkości map w zależności od liczby grających! Pojawi się także wiarygodna fizyka obiektów, włącznie z możliwymi do zniszczenia budynkami, co naturalnie całkowicie zmieni strategię gry! W niej samej uczestniczyć ma do ponad 100 osób na jednej mapie. Dokonania graczy, na obraz i podobieństwo America's Army, śledzone będą i zachowane przez centralny serwer, dzięki czemu możliwe będzie nadawanie im stopni - od szeregowego po generała - i medali, a nawet indywidualnych oznaczeń mundurów i pojazdów. Chaos panujący zwyczajowy w grach, w których bierze duża liczba przypadkowych osób porządkować ma integralny system komunikacji głosowej oraz - istniejąca niezależnie od klas graczy: snajperów, spec-opsów, inżynierów, jednostek do zwalczania broni pancernej - Commander Mode promująca jednego z graczy na stanowisko dowódcy.

Premiera Battlefield 2 - wiosną 2005.



WAREZ
NEWSY NEWSY NEWSY

NEVERWINTER NIGHTS 2!

Życie bywa piękne. Zwłaszcza gdy potwierdzone zostają oficjalnie plany stworzenia sequela jednej z najbardziej niezwykłych role-playing świata gier komputerowych - ***Neverwinter Nights***.

Od początku: ***Neverwinter Nights 2*** tworzone jest przez Obsidian Entertainment - studio developerskie Feargusa Urquharta i ludzi z Black Isle Studio, twórców m.in. ***Fallouta*** i ***Fallouta 2***, ***Planescape Tormenta***, serii ***Icewind Dale***. Jest to drugi ich projekt takiego formatu - pierwszy, jak pamiętamy, to ***Knights of the Old Republic II: The Sith Lords*** - inny ciąg dalszy wyśmienitego komputerowego role-playing. ***Neverwinter Nights 2***, podobnie jak ***KotOR2***, rozwijać ma założenia poprzedniczki w sposób ewolucyjny, unikając zbędnych przecież przemodelowań tego, co już zdążyło się sprawdzić. Mimo to twórcy gry - a ściślej jej producent od strony Obsidian Entertainment - Darren Monahan - obiecują, że kampania single player rozgrywająca się w dużej mierze w tytułowym mieście Neverwinter, prócz tego, że będzie dłuższa, to także znacznie ciekawsza niż ta z poprzedniej ***NWN*** - na miarę ***Fallouta*** bądź ***Planescape: Tormenta***.

Nie mniej poważnie potraktowany zostanie klejnot koronny oryginału - multiplayer. Zdaniem Obsidian będzie on jeszcze bardziej kompleksowy - do tego stopnia, że uzasadnione jest mówienie o nim „micro-MMO bez konieczności dokonywania comiesięcznych opłat dodatkowych". Do tego ma być równie prosty, co poprzednio - ***NWN2*** tworzone jest na bazie zmodernizowanego Aurora engine - technologii, do której gracze-twórcy zdążyli się już przyzwyczaić i która umożliwiła powstanie tysięcy modów gry.

Więcej o ***Neverwinter Nights 2*** - grze zapowiadanej na rok 2006 - wkrótce.

www.atari.com/nwn2

MISTRZOSTWA POLSKI W CMRR04!



W dniach 17-19 września 2004 r. w warszawskim MULTIKINIE (Al. KEN 60) odbędzie się turniej w grze Colin McRae Rally 04. Zwycięzca otrzyma tytuł Mistrza Polski, a cała czołówka zawodników liczne i atrakcyjne nagrody. O niepowtarzalności i wyjątkowości turnieju decyduje fakt, że rozgrywki odbywać się będą na wielkim ekranie sali kinowej w specjalnych stanowiskach rajdowych. Temperaturę rywalizacji podniesie miksujący na żywo muzykę DJ.

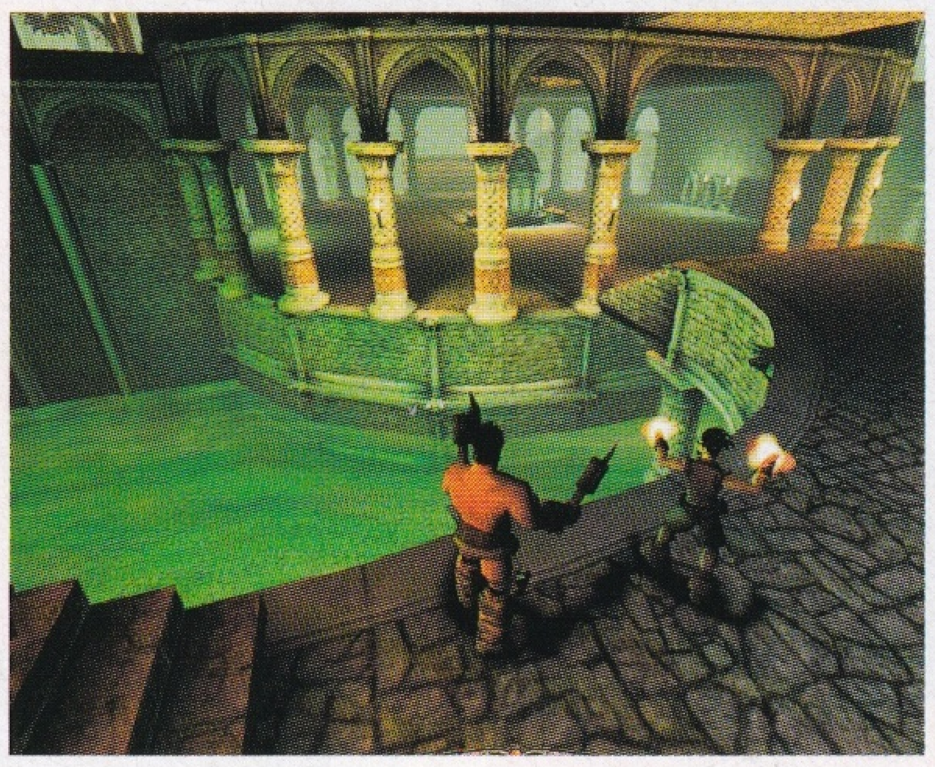
www.cdprojekt.info

WRATH & SKELLER

PC







Brytyjski Warthog wyjawił pierwsze szczegóły dotyczące projektu ***Wrath & Skeller*** - role-playing lite w stylu ***Summonera***. W grze kierować będziemy tytułowymi braćmi - liczącym sobie dobrze ponad 2 metry barbarzyńcą Wrathem i bitewnym magiem Skellerem, których los postawił naprzeciw złowrogiego czarownika Chyre.

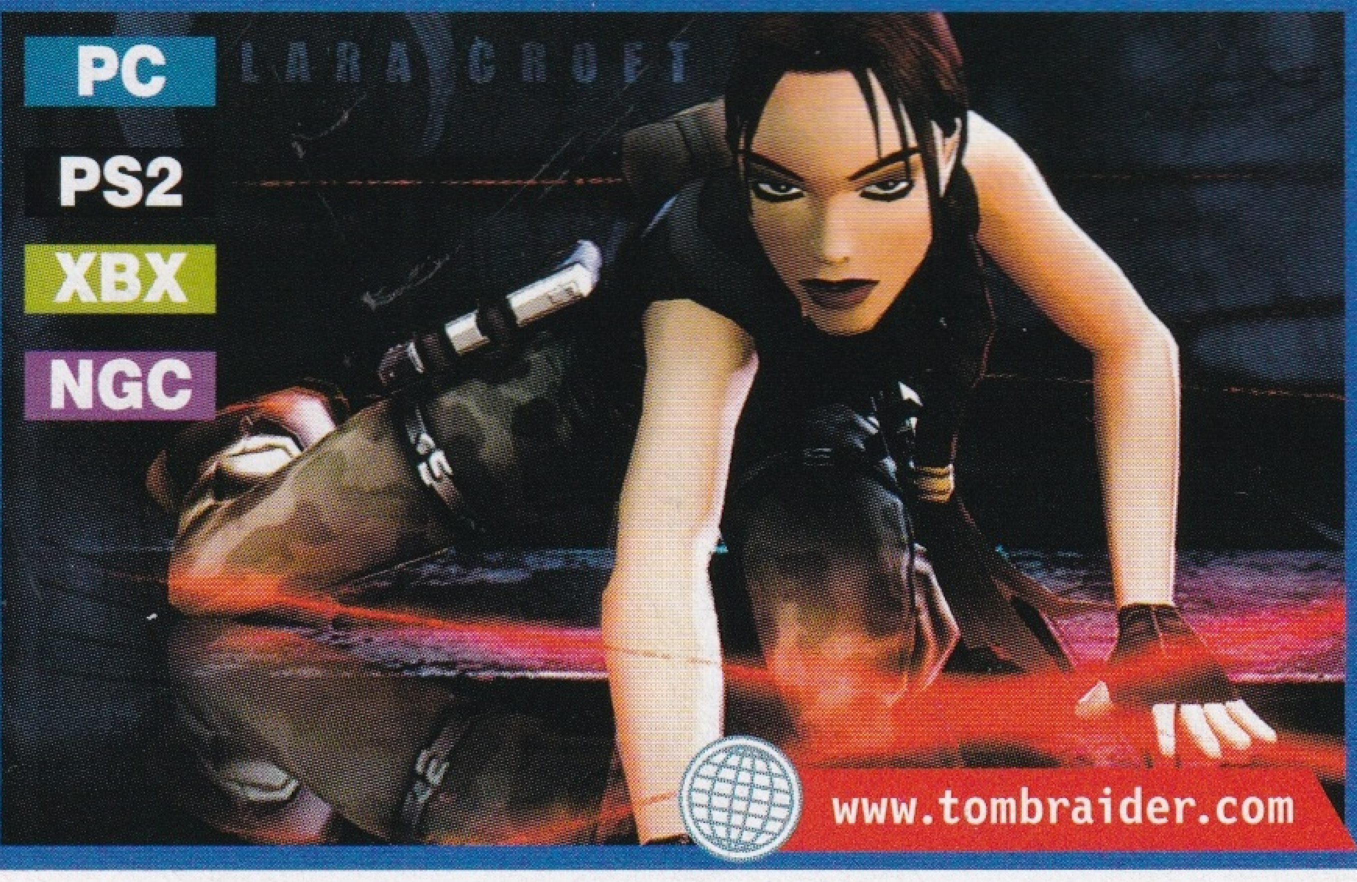
Więcej o bojowym rodzeństwie - ***Wrath & Skellerze*** - wkrótce.

www.warthogtx.com/unleashed/Wrath_and_Skeller/

L.C.+T.W.=W.M.

Toby Ward, współtwórca postaci Lary Croft, powrócił z siedmioletniego wygnania do Confounding Factor (pracował tam na *Galleonie*) - do Eidosa, by wspomóc Crystal Dynamics Studio w produkcji siódmej części serii Tomb Raider.

Nowego, lepszego ***Tomb Raidera*** należy spodziewać się latem przyszłego roku.



www.tombraider.com

VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA

PC Warner Bros. wykupiło udziały w Monolith Productions i stało się tym samym jego właścicielem. Tym samym Monolith weszło w skład niedawno stworzonego Warner Brothers Interactive Entertainment (WBIE).

XBX Duet Day 1 Studios-Microsoft potwierdził pogłoski, jakoby premiera *MechAssault 2: The Lone Wolf* miała się odbyć niemal dokładnie na styku lat 2004 i 2005 - już po Świętach, ale jeszcze przed Nowym Rokiem - 28 grudnia.

PC Damage Studios - niedoszli twórcy role-playing online - *Rekonstruction* - przestało istnieć. Rekonstrukcja *Rekonstruction* mało prawdopodobna.

PC Bohemia Interactive Studio przyznało, że *Operation Flashpoint 2* - następca jego wojennego Magnum Opus z 2001 r. - objawi się dopiero w roku 2006.

XBX Sammy Studios potwierdziło nową – lutową, datę premiery *Iron Phoenix* - beat'em up,

PES4 CZYLI MILION PIERWSZEGO DNIA!

Pro Evolution Soccer 4 mistrzem świata w wirtualnej piłce nożnej! Już pierwszego dnia sprzedaży ta najnowsza odsłona serii znanej w japońskiej ojczyźnie jako ***World Soccer Winning Eleven 8***, zdołała się sprzedać aż w ponad milionie egzemplarzy! Tym samym przynajmniej prawdopodobne są oczekiwania jej twórców - Konami - zakładające sprzedaż 1,5 miliona sztuk w samej Japonii. Seria ***World Soccer Winning Eleven/Pro Evolution Soccer*** przez 10 lat istnienia znalazła ponad 16 milionów indywidualnych klientów. Na europejskie wirtualne boiska ***Pro Evolution Soccer 4***, w wersjach PC, PS2 i XBX, wkroczy jeszcze w tym roku.

PS2



www.playstation.com

NAWET NIE WIESZ ŻE...

Tegoroczny, zwyczajowo leniwy sezon wakacyjny przynieść może spore przetasowania na rynku wydawniczym. Okazuje się bowiem, że pogarszające się wyniki finansowego brytyjskiego Eidosa zmusiły go do poszukania strategicznego partnera. Najmocniejszą pozycję jak dotąd miał wciąż rosnący w siłę Ubisoft, jednak nie jest jedynym starającym się o rękę Lary Croft czy Commandos. Inni to m.in. Electronic Arts, Activision, THQ, a ponoć nawet Microsoft i Sony.

TWILIGHT OF LARELETH

XBX

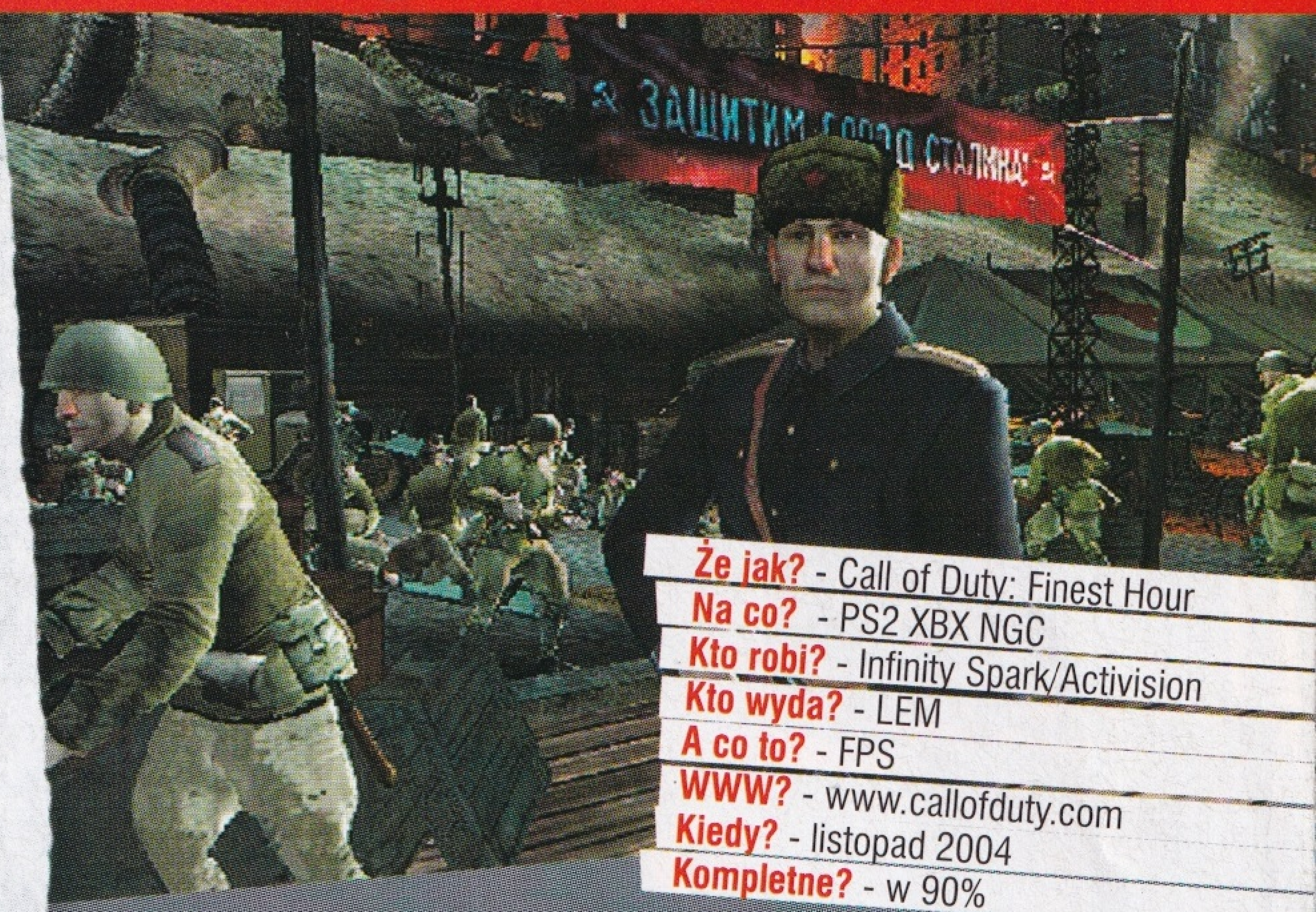


Taki tytuł nosić może tylko jeden gatunek gier - role-playing. To jednak tylko połowa prawdy, gdyż ***Twilight of Lareleth*** to miks gier akcji i role-playing w stylu ***Dungeon Siege'a***, którym jego twórcy - Spinning Reality - zamierzają na stałe wbić się w panteon developerskich bogów.

Twilight of Lareleth rozgrywa się w Lareleth, świecie toczonym odwieczną wojną elfów i gnolli. Historia rozpocznie się w chwili, gdy z latających wysp, na których ukryły się elfy, na wielką, bo rozciągającą się na 40 poziomów (60 godzin gry), wyprawę wyruszy nasz ostrouchy bohater - jeden z czterech proponowanych, zdolnych realizować się w aż 9 klasach. Wybór jednej postaci nie musi jednak wcale oznaczać, że będzie sam. ***Twilight of Lareleth*** czynnie wykorzystywać ma Xbox Live! (do czterech graczy), a także - uwaga - czteroosobowy split screen!

Więcej o ***Zmierzchu Lareleth*** - wkrótce. Tymczasem zaś - screenshoty.

www.spinningreality.com/projects/index.html



Że jak? - Call of Duty: Finest Hour
Na co? - PS2 XBX NGC
Kto robi? - Infinity Spark/Activision
Kto wyda? - LEM
A co to? - FPS
WWW? - www.callofduty.com
Kiedy? - listopad 2004
Kompletne? - w 90%

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Najlepszy wojenny first-person shooter na PC, Call of Duty, już wkrótce doczeka się swego konsolowego odpowiednika. Finest Hour, udowodnić ma, że to właśnie Activision godne jest nosić pas mistrza gatunku. I, z tego co dane nam było widzieć - i porównać do niezbyt udanego Medal of Honor: Rising Sun - jest to nie tylko prawdopodobne, ale wręcz pewne!

Założenia Call of Duty: Finest Hour nie odbiegają od pecetowego pierwowzoru. Podobnie jak tam w grze wcielać się będziemy w pojedynczych żołnierzy większych oddziałów wojsk amerykańskich, brytyjskich, radzieckich maszerujących na Berlin. Call of Duty: Finest Hour nie jest przy tym prostym portem. To zupełnie nowa gra, w pełni dopasowana do specyfiki platform, na których się pojawi. O jej odrębności świadczyć może np. wprowadzenie zupełnie nowego teatru wojennego - Afryki Północnej, a także spory udział procentowy misji pancernych. Pojawią się także pojazdy inne niż czołgi: jeepy i motocykle.

Myślą przewodnią Call of Duty jest „nikt nie walczy sam". Finest Hour czyni zadość temu twierdzeniu oferując jedną z najciekawszych zachowań AI w historii gier. Ważne o tyle, że jedną z cech szczególnych Call of Duty jest epicki rozmach przestawienia pól bitewnych. Równie poważnie potraktowano dźwięk - aspekt, który na pecetach wzbudzał autentyczny podziw graczy. W wersjach konsolowych doceniony został przez nas dopiero w wersji Xbox, w systemie 5.1 na zestawie kina domowego, niemniej - jest nieźle także na PS2 i stereofonicznym telewizorze.

Call of Duty: Finest Hour na wszystkich trzech konsolach - w listopadzie.



SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA • VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA • VIRUS

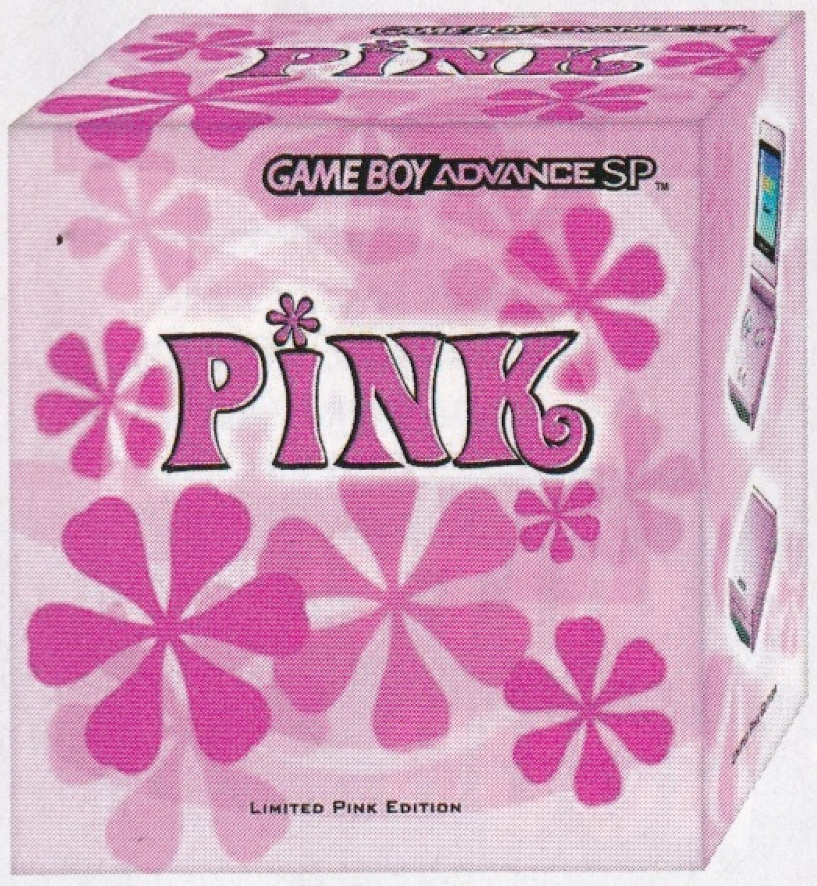
jaka wydana zostanie pierwotnie jako exclusive Xboxa.

PC *Driv3r*, jedna z najbardziej oczekiwanych gier roku, w wersji PC zostanie wydana w październiku. Powodem opóźnienia jest konieczność poprawienia błędów, które pojawiły się w wersji konsolowej.

PS2 Wbrew tytułowi, sugerującemu Koszmar przed Świętami *Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge* - capcomowska wizja ciągu dalszego

SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA • VIRUS • SŁYSZAŁEŚ? • PLOTA • VIRUS

GBA



RÓŻOWE I NINTENDO

Nie, nie chodzi o to, co sobie pomyśleliście. Różowy nie zawsze oznacza właśnie to. Tu idzie o nowy kolor GameBoya Advance SP - kierowany ku płci pięknej model Pink, czyli różowy.

Różowe GBA SP zadebiutuje w sklepach w październiku br.

www.nintendo.com

FSW PC - CO NOWEGO?

PC XBX

O *Full Spectrum Warriorze*, komercyjnej wersji programu szkoleniowego Armii Amerykańskiej, pisaliśmy już nie raz i nie dwa razy. Powracamy jednak doń, by uzupełnić wcześniejsze doniesienia o informacje dotyczące. exclusive content wersji PC gry, odróżniającej ją in plus od wydanej już wersji pierwotnej - Xbox. Nowe w wersji PC są zaś dwie misje dodatkowe i - tu uwaga - tryb cooperative, pozwalający ukończyć całą kampanię single player z pomocą przyjaciół. Niestety nie wiemy, czy cooperative pozwoli drugiej osobie objąć dowodzenie nad oddziałem Bravo.









www.fullspectrumwarrior.com

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

PC

Sukces rodzimego *Painkillera* nie zdziwił chyba tylko jego twórców - kierowane przez Adriana Chmielarza People Can Fly. Stąd też ich gotowość, by stworzyć ciąg dalszy historii człowieka, który poszedł do diabła. W dodatku zatytułowanym wcale odpowiednio *Battle out of Hell* 10 nowych poziomów single player, nowi przeciwnicy (w tym takze jeszcze większi bossowie!) i nowa broń (np. miotacz ognia/karabin maszynowy), a także dwa nowe tryby multiplayer, w tym piekielna mutacja popularnego Capture the Flag.

Battle out of Hell rozpocznie się zimą 2005 r.







www.dreamcatchergames.com/dci/painkiller/expansion.html

NGC

CADUCEUS: SURGICAL OPERATION

Wybór słowa „kaduceusz", nazwy laski mitycznego Hermesa, a obecnie symbolu sztuki lekarskiej, nie jest przypadkowy. *Caduceus*, gra Atlusa planowana na Nintendo DS., to... zabawa w doktora, ściślej zaś - chirurga wojskowego, który przy użyciu skalpela-wskaźnika i... własnego głosu (gra wykorzystuje system rozpoznawania głosu) przeprowadzać będzie operacje na braciach-żołnierzach potrzaskanych w trakcie walki z dokonującymi inwazji obcymi.

Surgical Operation rozpocznie się w ojczyźnie wiosną 2005 r.

www.atlus.com

VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS

znakomitego filmu animowanego pod tym samym tytułem, wydana zostanie już po Świętach.

PC WindowsXP SP2 nie lubi gier. Problemy z Windows to nie nowina dla każdego, kto choć przez chwilę zmuszony być pracować z systemem operacyjnym stworzonym przez Microsoft. Dotąd jednak gry uruchamiane w tym środowisku nie miały większych problemów. Dotąd, czyli do chwili wydania Windows XP Service Pack 2, którego integralny firewall skutecznie blokuje porty wykorzystywane przez część gier. Problem zaś w tym, że nie chodzi tu o jakieś gry z dolnej półki, ale hity ostatnich miesięcy i tygodni. Zresztą, sprawdźcie sami, ile waszych ulubionych znalazło się na poniższej liście: *Star Trek StarFleet Command III, Medieval Total War, Dead Man's Hand, MotoRacer 3, Unreal II, Unreal Tournament 2003, Unreal Tournament GoTY, StarCraft, Warcraft III: Reign of Chaos Collector's Edition, Serious Sam: The Second Encounter, Command & Conquer Generals,*

VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS ● SŁYSZAŁEŚ? ● PLOTA ● VIRUS

COLIN MCRAE RALLY 5

Colin McRae, wciąż jeździ w WRC... wirtualnie. Już jesienią w sklepach pojawi się piąta inkarnacja najbardziej znana symulacji rajdów WRC na PC - serii, która do tej pory sprzedała się w 7 mln egzemplarzy na całym świecie - ***Colin McRae Rally***. W niej m.in. nieliniowy tryb kariery, w którym gracz może stworzyć własnego kierowcę i stopniowo wspinać się po stopniach rajdowego rankingu: z amatora jeżdżącego seryjnie produkowanymi modelami awansuje na zawodowca startującego w rajdowych mistrzostwach świata. Oprócz tego pojawią się zupełnie nowe tryby gry, 4 zupełnie nowe samochody - w tym także Nissan, którym McRae startował w rajdzie Paryż-Dakar, oraz trasy w Niemczech. Zmodernizowaniu uległ silnik graficzny, unowocześniony zostanie system współzawodnictwa na odcinkach specjalnych. Zmianie poddany zostanie interfejs gry, dodany zostanie do niego także nowy pasek z poziomem uszkodzenia pojazdu.

Premiera gry pojawi się równocześnie na platformy PC i konsole PlayStation 2 oraz Xbox już w październiku. Czy zdoła pobić rodzimą Xpand Rally? Zobaczymy.

PC PS2 XBX







www.codemasters.co.uk/colinmcrae2005

UNREAL W MIDWAY

www.epicgames.com



PC XBX

W dosyć nieoczekiwanym zwrocie akcji prawa wydawnicze do gier serii ***Unreal Tournament*** oraz xboksowego ***Unreal Championship*** przeszły z Atari na Midway. Decyzja tej wagi podjęta została przez Epic Games wskutek rozbieżności wizji przyszłości obydwu serii.

LOBO R.I.P.?

PS2 XBX

Złe wieści dla najniegrzeczniejszego bohatera komiksów po tej stronie Andromedy. Złe, gdyż okazuje się, że projekt ***Lobo*** - shootera s.f. tworzonego przez Kemco - odłożony został na półeczkę i w najlepszym przypadku minie trochę czasu, nim ktoś zdecyduje się go odkurzyć.

www.kemcogames.com

TWÓRCA FINAL FANTASY JAKO MIST WALKER

PS2

Hironobu Sakaguchi, niedawny dyrektor wykonawczy Square i współtwórca serii ***Final Fantasy***, uruchomił własne studio - Mist Walker. I nie byłoby w tym wydarzeniu niczego nadzwyczajnego, gdyby nie równoległa informacja, że Mist Walker pracuje nie na jednym, lecz równocześnie nad dwoma role-playing. Jeśli Sakaguchi zdoła tchnąć w nie ducha ***Final Fantasy***, o przyszłość Mist Walkera jesteśmy spokojni.

SŁYSZAŁEŚ? PLOTA VIRUS SŁYSZAŁEŚ? PLOTA VIRUS

Command & Conquer Generals Zero Hour, Earth & Beyond, Need for Speed Hot Pursuit 2, SimCity 4, Freedom Force, NBA Live 2000, Star Wars Knights of the Old Republic, Age of Empires II: Age of Kings, Combat Flight Simulator 3, Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield Red Storm, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, NASCAR Racing 2003, Tribes 2, Midnight Outlaw: Illegal Street Drag, Roller Coaster Factory v3.0, Elite Forces Vietnam: Special Assignment 2 oraz Command & Conquer Red Alert 2.

www.windows.com

SŁYSZAŁEŚ? PLOTA VIRUS SŁYSZAŁEŚ? PLOTA VIRUS

Ze jak? - Bard's Tale
Na co? - PC PS2 XBX
Kto robi? - InXile Entertainment
Kto wyda? - CD Projekt
A co to? - RPG
WWW? - www.inxile-entertainment.com
Kiedy? - listopad - PS2, XBX; wiosna 2005 - PC
Kompletne? - w 80%



BARD'S TALE

Wywodzący się z prehistorii tytuł Bard's Tale już wkrótce ponownie przedstawiony zostanie szerszej publiczności. To za sprawą Briana Fargo - jednego z dinozaurów branży, któremu zamarzył się remake jego starego hitu. I, dacie wiarę, beta gry potwierdziła, że rzeczywiście jest na co czekać i jest czym się ekscytować!

Bard's Tale to role-playing w wersji przystępnej także tym, którzy nigdy dotąd nie mieli okazji rozsmakować się w grach tego typu. Nie popełnijcie jednak błędu myląc Bard's Tale z hack'n'slashem w stylu Baldur's Gate: Deadly Alliance. Mimo podobnej oprawy (obydwie stworzono w oparciu o ten sam engine) Bard's Tale to role-playing o niewiarygodnej wręcz głębi, tyle że pozbawione widocznych tego przejawów w stylu setek charakterystyk. To nie jedyny przejaw niezwykłości gry. Innym jest całkowity anty-bohater - cyniczny Bard, który przez całe lata żył z pieśni „przyzywanie/odegnanie szczura". Ta, aplikowana we właściwy sposób w pobliżu karczm i zajazdów zapewniała mu przychylność (kęs strawy i miękkie coś pod głowę) biuściastych kelnerek. Nic tedy dziwnego, że Bard odpowiada na zew przygody w jedyny właściwy sposób - wyruszając w kierunku zupełnie przeciwnym do wskazanego. Naturalnie nie umknie przeznaczeniu i już wkrótce on i jego drużyna (nietypowa - złożona z postaci przywołanym magią pieśni) ratować będzie świat.

Atutem nie do przecenienia w Bard's Tale jest... humor, którym skrzą się dialogi i cechuje sytuacje. Dość będzie powiedzieć, że Bardem w grze jest Cary Elwes - Robin Hood z „Facetów w rajtuzach". Warto też wspomnieć na system dialogów. Zupełnie inaczej niż w klasycznych przygodówkach, pozwala jedynie wybrać „temperaturę" wypowiedzi - faktyczna treść pozostaje zaś dla gracza tajemnicą aż do chwili faktycznego wybrzmienia słów!

Premiera Bard's Tale - na PS2 i XBX na Święta, na PC - w przyszłym roku.



WAREZ
NEWSY NEWSY NEWSY

Activate 2004

Gorące premiery w gorącej Barcelonie

DRUGI dystrybutor gier komputerowych na świecie, firma Activision, dostrzegła wreszcie, że poza Wielką Brytanią i Stanami Zjednoczonymi wirtualna rozrywka sprzedaje się również w innych krajach. Dlatego też coroczna impreza Activate, prezentująca najnowsze gry firmy przedstawicielom prasy i lokalnym dystrybutorom (w Polsce jest to firma LEM) odbyła się po raz pierwszy poza Anglią, w przepięknej gorącej Barcelonie. Chociaż podczas imprezy nie pokazano żadnej produkcji, która wcześniej nie byłaby prezentowana choćby na targach E3, warto było przyjrzeć się temu, jak przebiegają prace nad kilkoma tytułami mającymi szansę stać się kolejnymi „Numerami Jeden" na listach sprzedaży. Oto wybrane przez nas tytuły rokujące najlepiej spośród kilkunastu pokazywanych podczas imprezy produkcji.

Że jak? - Rome: Total War
Na co? - PC
Kto robi? - Creative Assembly
A co to? - strategia
Kiedy? - wrzesień 2004

ROME – TOTAL WAR

Już za kilka tygodni dostaniemy od dawna oczekiwaną, kolejną grę z cyklu *Total War*. Podczas Activate 04 twórcy gry pokazali jej element, którego wcześniej jeszcze nie prezentowano – wygląd fragmentu turowego. Dla przypomnienia - gry z cyklu *Total War* łączą turowe zarządzanie imperium i określanie strategicznego kierunku rozwoju z bitwami rozgrywanymi w czasie rzeczywistym. Moduł turowy w *Rome* wygląda zupełnie inaczej niż we wcześniejszych grach - teraz przypomina rozwiązania znane z serii *Civilization*, czyli koncentruje się przede wszystkim na miastach i armiach, a nie prowincjach. Wygląda na to, że takie rozwiązanie ułatwi rozgrywkę - trudno tylko powiedzieć, jak zareagują na nie starzy fani serii. Niespodzianek nie będzie na pewno w części rozgrywanej w czasie rzeczywistym. Ten element gry wygląda fenomenalnie - wszystko dzięki „silniczkowi", który jest w tej części gry w pełni trójwymiarowy, a jednocześnie pozwala na wyświetlenie nawet kilku tysięcy żołnierzy na jednym ekranie. Strategie to również gry, jakie można oceniać po ujrzeniu ich w całości - po wielu godzinach zabawy, ale graficzny przepych *Rome* i wysoki poziom poprzednich części serii *Total War* sugerują, że i tym razem strategów czeka prawdziwa uczta.







Że jak? - Mercenaries
Na co? - PS2, Xbox
Kto robi? - LucasArts
A co to? - akcja
Kiedy? - luty 2005

MERCENARIES

Po sukcesie *Grand Theft Auto* modne stało się tworzenie gier, które oferują podobną jak tam swobodę - tyle tylko, że w innym środowisku. *Mercenaries* to kolejna z takich produkcji, tym razem opisywana (oczywiście nieoficjalnie) jako *GTA* na wojnie. Gracz przejmuje kontrolę na oddziałem najemników wynajętych po to, by złapać 52 przywódców puczu wojskowego. Ten wybuchł w bliżej nieokreślonej, aczkolwiek niedalekiej przyszłości w Północnej Korei. Atutem gry jest to, że tylko w zarysie definiuje ona misje, jakie będziesz wykonywał – dostajesz cele do wykonania, natomiast sposób ich realizacji zależy tylko od ciebie. Swobodę rozgrywki zapewnia kilka mechanizmów – powodują one, że rozwój wydarzeń rzeczywiście zależy od pomysłowości gracza, w tym model fizyki Havok, dzięki któremu obiekty występujące w środowisku gry zachowują tak jak w rzeczywistości (mówiąc krótko pojazdy eksplodują, a budynki zawalają się), oraz system frakcji określający, jak poszczególne stronnictwa (m.in. armia Chin, rosyjska mafia) reagują na pojawienie się gracza i uzależniają to, od jego wcześniejszych zachowań. Podczas oceniania gier tego typu trzeba je dostać w całości, dopiero wtedy bowiem widać, jaka jest swoboda działań gracza. Poszczególne misje pokazywane na Activate jednak (i wcześniej na E3) pozwalają oczekiwać, że twórcy *Mercenaries* spełnią (nieoficjalne) obietnice. Na tę grę warto czekać!





The MOVIES

Że jak? - The Movies
Na co? - PC, PS2, GameCube, Xbox
Kto robi? - Lionhead
A co to? - sim
Kiedy? - 2005

Legenda branży gier komputerowych, Peter Molyneux, pokazuje *The Movies* już od kilkunastu miesięcy i mówiąc szczerze tylko ci, którzy uważnie śledzą rozwój prac nad tym tytułem, są w stanie wyłapać różnice pomiędzy kolejnymi prezentacjami. Niezależnie jednak od tego *The Movies* to gra, która wciąż wygląda bardzo obiecująco i może zdobyć niemałą popularność. To, co zwraca uwagę na obecnym etapie prac, to duża swoboda w tworzeniu własnych filmów (które można będzie umieszczać na oficjalnej stronie *The Movies*, poddając je opiniom Internautów) oraz spory ładunek humoru zawarty zarówno w animacjach filmowych, jak i w tym, co dzieje się poza planem (np. zachowanie pijanych gwiazd). Peter Molyneux zapowiada, że jego zespół nie ma żadnej litości dla Hollywood i zamierza żartować z całej „ciemnej" strony filmowego światka – kłopotów alkoholowych,

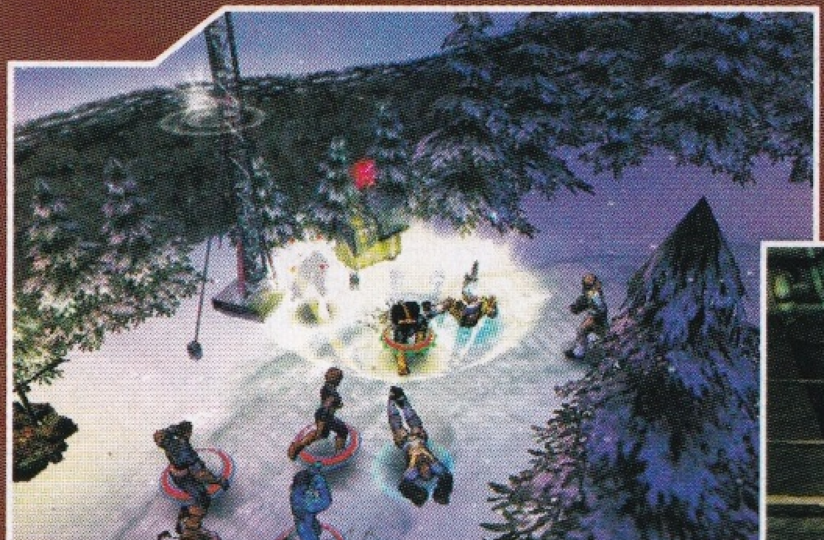




Że jak? - X-Men Legends
Na co? - PS2, Xbox, GameCube
Kto robi? - Raven
A co to? - action-RPG
Kiedy? - październik 2004

X-MEN LEGENDS

Ostatnimi czasy superbohaterowie przeżywają prawdziwy renesans popularności zarówno w kinach (na ekrany trafiły właśnie filmy *Spider-Man 2* i *Catwoman*, w produkcji znajdują się *Superman* i *Batman*), jak i na ekranach komputerów/konsol. X-Men Legends to produkcja o tyle nietypowa, że nie bazuje bezpośrednio na żadnej filmowej licencji, a na dodatek jest grą łączącą elementy akcji i RPG. Zasady rozgrywki w *X-Men: Legends* najlepiej byłoby opisać mówiąc, że jest to *Baldur's Gate: Dark Alliance* lub *Champions of Norrath*, z członkami drużyny *X-Men*. Na ekranie przez cały czas widzisz całą czteroosobową drużynę (sam sterujesz tylko jedną postacią, pozostałymi herosami kieruje zaś komputer). Akcję obserwujesz z kamery zawieszonej nad drużyną, a zabawa polega przede wszystkim na walce z przeciwnikami i rozwiązywaniu prostych zagadek logicznych. Ważnym elementem gry ma być korzystanie z supermocy bohaterów, w związku z czym sam będziesz musiał określić to, jakich mutantów weźmiesz ze sobą do walki (do wyboru będzie 15 postaci znanych z komiksu). Poza trybem dla jednego gracza czeka nas również kilka trybów do gry dla maksimum czterech graczy, w tym możliwość przejścia w grupie całej fabuły!!!





Że jak? - Call Of Duty
Na co? - PC, PS2, Xbox, GameCube
Kto robi? - Infinity Ward/Spark
A co to? - FPS
Kiedy? - jesień/zima 2004

CALL OF DUTY



Również fani II wojny światowej mogli znaleźć na Activate 04 coś dla siebie i to niezależnie do platformy sprzętowej, jaką preferują. Pokazano *Call Of Duty: United Offensive*, czyli dodatek do rewelacyjnego PC-towego FPS, oraz *Call Of Duty: Finest Hour*, konsolową wersję gry dostosowaną do sterowania joypadem, z przygotowanymi specjalnie na tę okazję poziomami. Tutaj akurat wiadomo, czego się spodziewać. Posiadacze komputerów osobistych otrzymają 10 nowych poziomów do gry w pojedynkę i 10 map do gry w Sieci, kilka nowych broni i trybów multiplayera. Konsolowcy będą mieli okazję zobaczyć, czym tak bardzo się ekscytowali PC-towcy kilka miesięcy temu, choć frajda płynąca z zabawy zależeć będzie przede wszystkim od tego, jak dobrze uda się dostosować sterowanie do ograniczeń konsolowych kontrolerów i jakie poziomy znajdą się w *Finest Hour*. Tak czy owak nie sposób nie czekać na tę produkcję – pierwsza część *Call Of Duty* odebrała palmę pierwszeństwa utytułowanej serii *Medal Of Honor*. Jeśli tak wysoki poziom zostanie utrzymany, od gry trudno się będzie oderwać.





Że jak? - Star Wars KotOR II: The Sith Lords
Na co? - PC, Xbox
Kto robi? - Obsidian
A co to? - RPG
Kiedy? - grudzień 2004

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

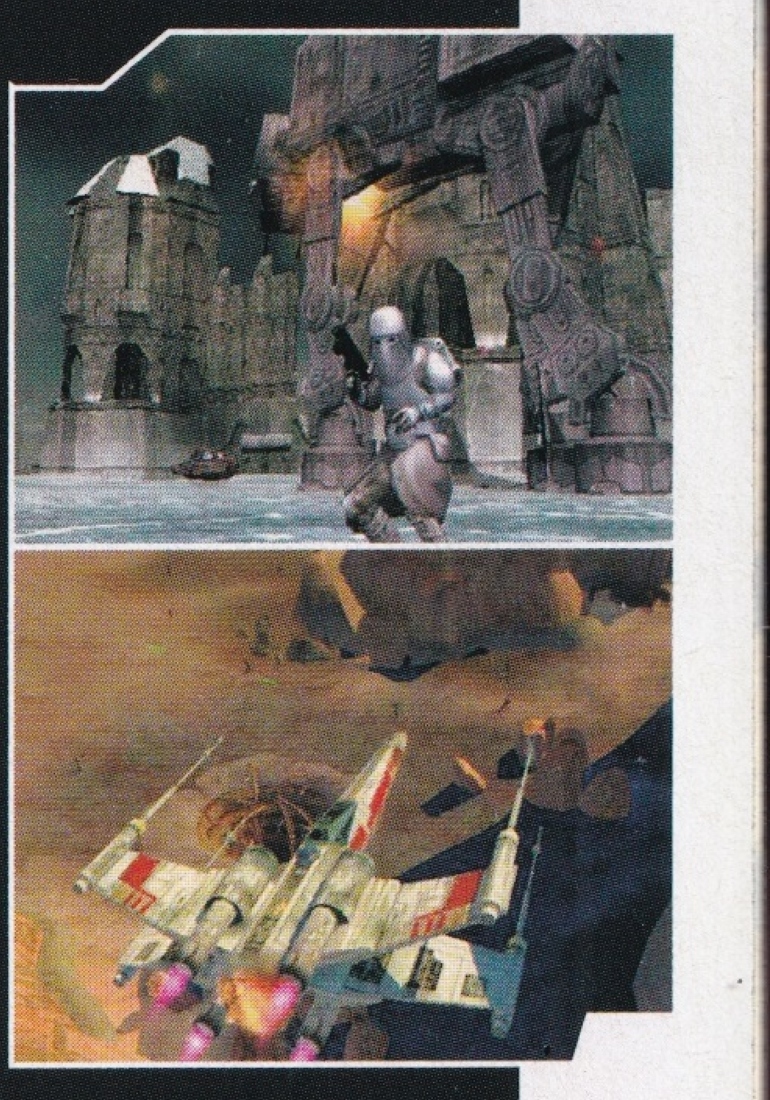
Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords to dość przydługi tytuł kolejnej części RPG, osadzonego w świecie *Gwiezdnych Wojen*. Zmienił się jego developer (tym razem nad grą pracuje studio Obsidian), jednak nie wpłynęło to w znacznym stopniu na charakter gry. *The Sith Lords* to typowa kontynuacja - gra, która ma być po prostu większa i ładniejsza od oryginału. Podczas Activate 04 pokazano fragment gry, który spełnia w zupełności te zamierzenia - modele postaci i lokacje wyglądają wyraźnie lepiej niż w poprzedniej części, pokazano nowe bronie i niektóre z nowych mocy Jedi. Fabularną ciekawostką jest to, że *The Sith Lords* zaczynasz już jako rycerz Jedi, ale wciąż od decyzji, jakie podejmiesz w trakcie gry, zależy to, czy przejdziesz na jasną czy ciemną stronę Mocy. Kolejny pewniak? Na to wygląda!



Że jak? - Star Wars: Battlefront
Na co? - PC, PS2, Xbox
Kto robi? - LucasArts
A co to? - FPS
Kiedy? - wrzesień 2004

STAR WARS BATTLEFRONT

Już tylko kilka tygodni dzieli nas od premiery sieciowego FPS-a *Star Wars: Battlefront*, który może zdeklasować wszystkie dotychczasowe produkcje tego typu. No, bo pomyślcie sami - jeśli gra będzie równie udana jak *Battlefield: Vietnam* czy *Unreal Tournament 2004*, to biorąc pod uwagę jej tematykę, jest to murowany hit. Któż bowiem odrzuciłby możliwość wzięcia udziału w futurystycznych bitwach znanych z najbardziej popularnej na świecie sagi science fiction? Bitwy o Hoth, Yavin, Tatooine czy Naboo to tylko część atrakcji przygotowanych przez twórców tytułu. Łącznie gra będzie zawierać 15 map nawiązujących do zbrojnych potyczek ze wszystkich części *Gwiezdnych Wojen* - piętnaście pojazdów, dwadzieścia rodzajów jednostek oraz wiele trybów multiplayer (dla 32 graczy na konsolach i 64 na PC), w tym strategiczny Conquest Mode, w którym ważna będzie kolejność toczonych batalii. Nie zapomniano również o graczach bawiących się w pojedynkę, którzy otrzymają dwie kampanie rozgrywane solo oraz kilka trybów treningowych.

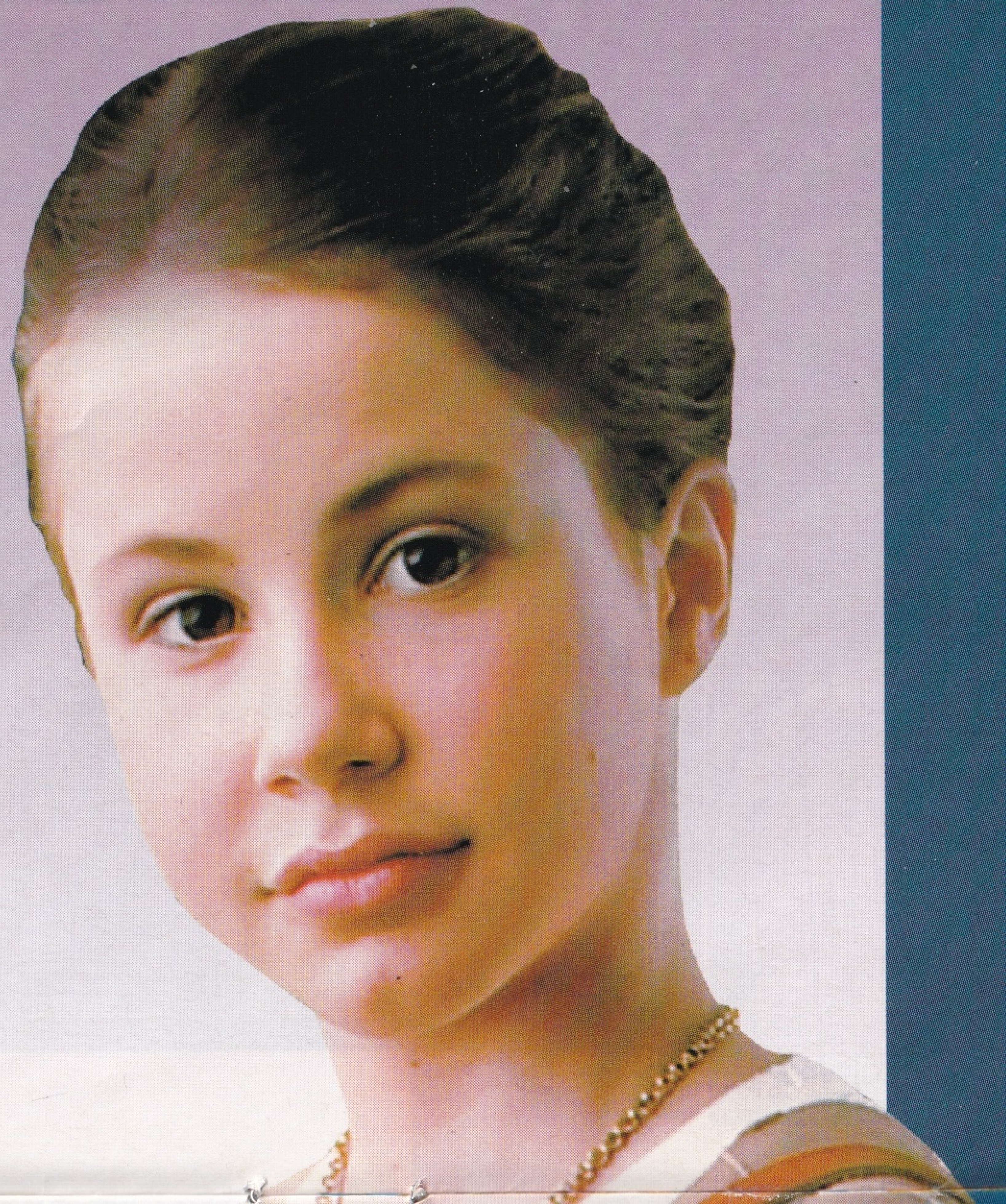


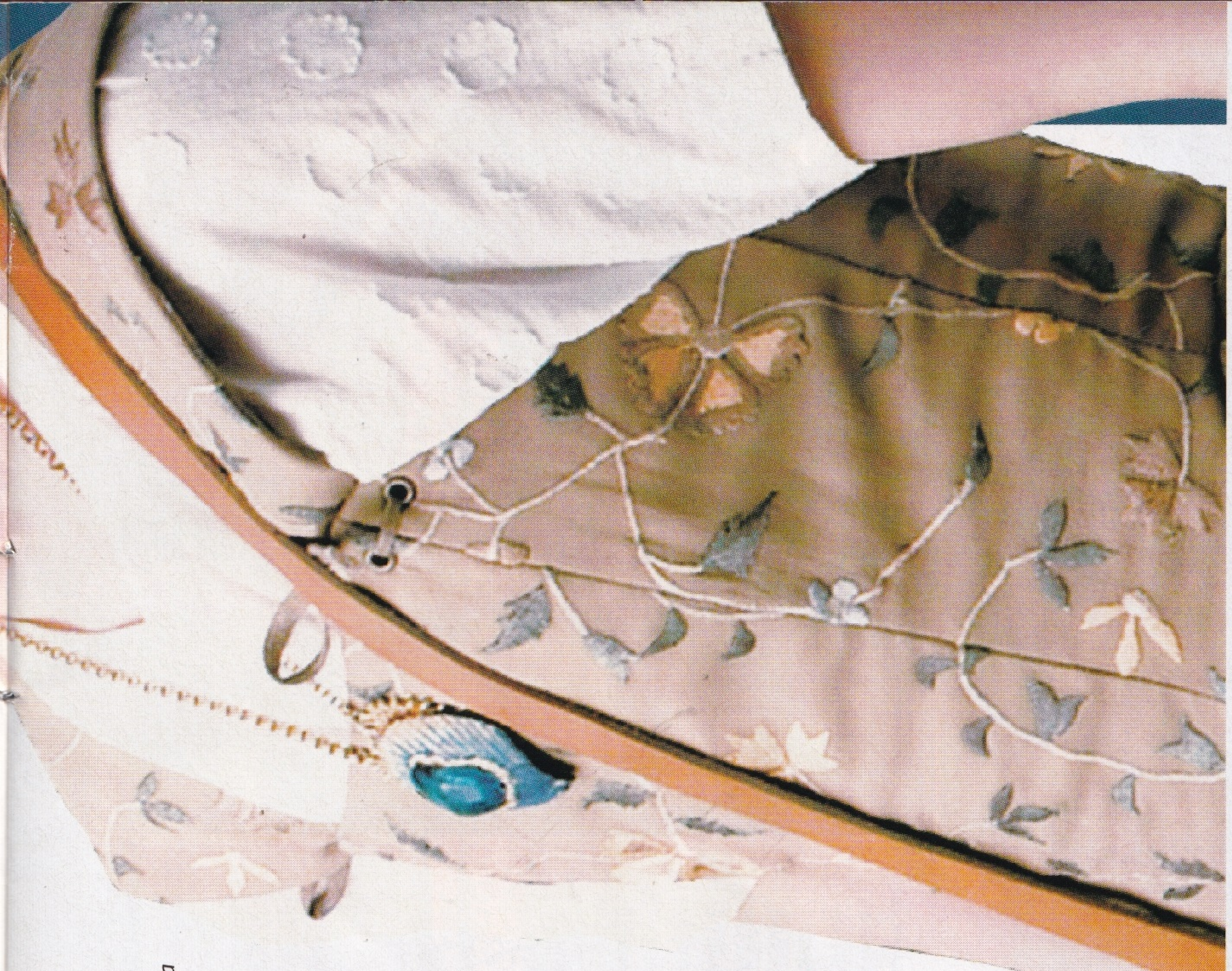
I INNI...

Podczas Activate 04 pokazano również kilka innych tytułów - Shark Tale, grę bazującą na filmie Shrek; Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events, czyli odpowiedź na hegemonię Harry'ego Pottera oraz konsolową wersję Dooma 3. Trzy inne prezentacje były identyczne jak na targach E3, a dotyczyły gier T.H.U.G. 2, Vampire: The Masquerade-Bloodlines oraz Star Wars Republic Commando.

MYST IV REVELATION

Pierwsza część serii *Myst to* jednocześnie najbardziej popularna gra przygodowa w historii, jak również tytuł, który jak żaden inny podzielił fanów tego gatunku. Już wkrótce, prawie dokładnie dziesięć lat od ukazania się oryginału, będziemy mogli zagrać w czwartą i jak zapowiadają twórcy - najlepszą cześć serii – *Myst IV: Revelation*.





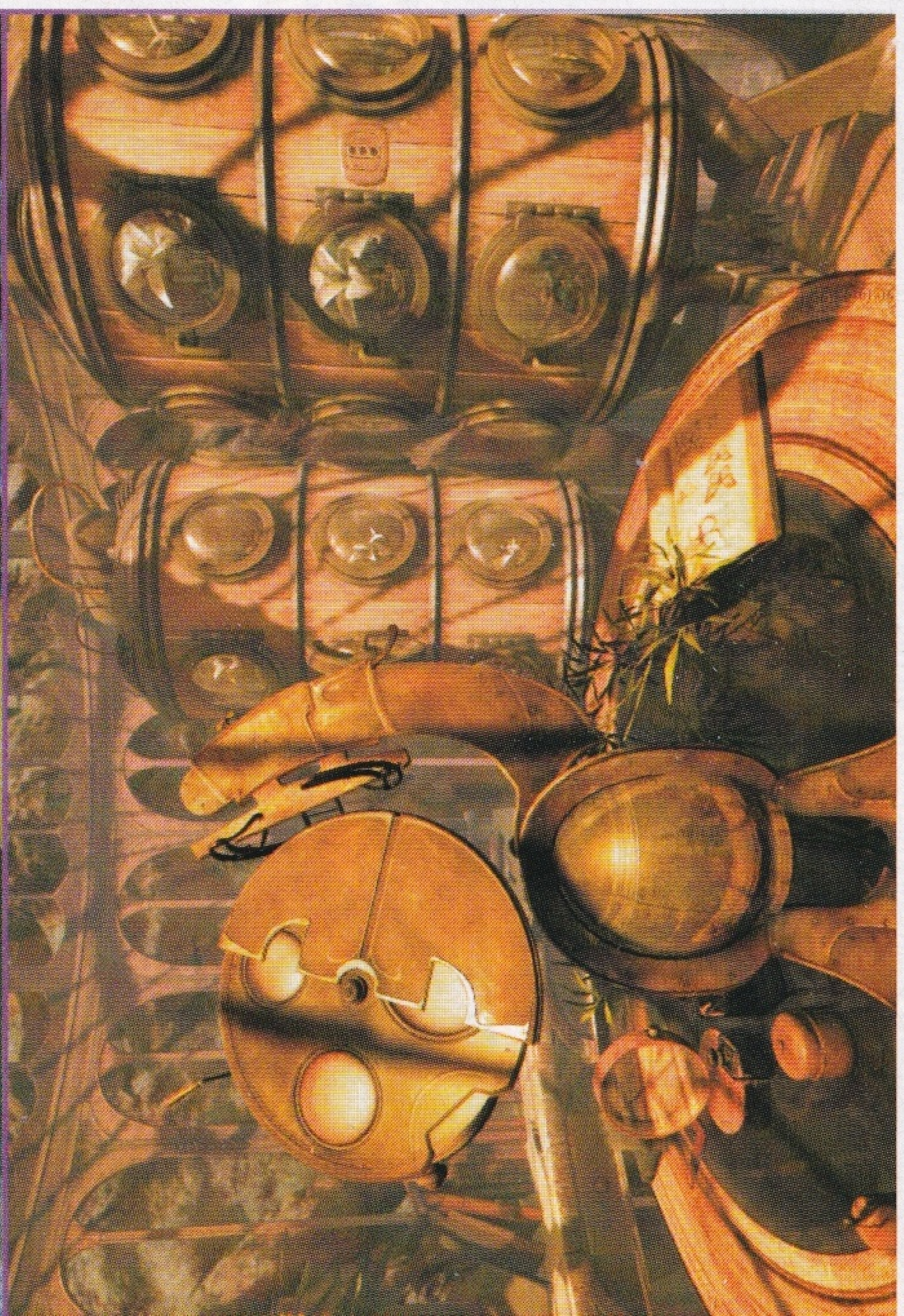
PRZEZ te dziesięć lat jednak wiele się zmieniło i to, co w chwili premiery pierwszego *Mysta* było rewolucją, w tym czasie spowszedniało i stało się czymś normalnym i niebudzącym niemal żadnych emocji. Rand i Robyn Miller, bracia będący twórcami całego cyklu, mieli zresztą niebywałe szczęście - znaleźli się bowiem w odpowiednim miejscu (w branży gier komputerowych), w odpowiednim czasie (u progu technologicznego przełomu).

_Uważaj na prawa

PRZED ROZPOCZĘCIEM PRAC NAD MYSTEM OBAJ ZAJMOWALI SIĘ INTERAKTYWNYMI KSIĄŻKAMI DLA DZIECI, NISKOBUDŻETOWYMI PRODUKCJAMI ŁĄCZĄCYMI WALORY EDUKACYJNE Z KOLOROWĄ GRAFIKĄ. Jedną z takich gier była *Cosmic Osmo*, która wykorzystywała mało wówczas popularny, dostępny właściwie wyłącznie największym fascynatom technologii komputerowych, napęd CD. Ponieważ w pierwszej połowie lat 90 niewiele osób miało doświadczenie w pracy z tym nośnikiem, właśnie do braci Miller zgłosiła się firma Sunsoft i zaproponowała im stworzenie gry, wykorzystującej możliwości napędów CD i przeznaczonej dla dorosłych. *WEDŁUG PIERWOTNYCH ZAŁOŻEŃ, GRA MIAŁA SIĘ UKAZAĆ NA KONSOLI SUPER NINTENDO, KTÓRA MIAŁA SIĘ WŁAŚNIE WZBOGACIĆ O ZEWNĘTRZNY NAPĘD CD*. Millerowie przygotowali dla Sunsoftu projekt gry, pod względem fabuły bazujący na jednym z ich starych pomysłów - wcześniej niewykorzystanych, a teraz zmodyfikowanych z myślą o dorosłym odbiorcy. Na jego podstawie otrzymali oni 400 tysięcy dolarów budżetu - to bardzo dużo jak na ówczesne czasy. Ponieważ Sunsoft było zainteresowane wydaniem gry wyłącznie na konsole, zabezpieczyło jedynie prawa autorskie związane z tą platformą, pozostawiając zyski z ewentualnych konwersji na komputery domowe w całości braciom Miller.

To był ogromny błąd. Niedługo potem, mniej więcej w połowie prac nad grą, firma Nintendo wycofała się z planów wypuszczenia na rynek czytnika CD. BYŁO JASNE, ŻE *MYST* UKAŻE SIĘ WYŁĄCZNIE NA PC-TACH I KOMPUTERACH FIRMY APPLE. Tak też się stało, a gra szybko odniosła niesamowity sukces. Dlaczego? Przede wszystkie dlatego, że była pierwszą interaktywną produkcją, jaka unaocznila wielką rewolucję w związku z wykorzystaniem napędu CD. Myst wcale nie było pierwszą grą, jaka się ukazała na CD-ku, była jednak pierwszą, która rzeczywiście korzystała z możliwości tego nośnika. We wcześniejszych tytułach nieporównywalnie większa w stosunku do dyskietek pojemność kompaktów spożytkowana była w ten sposób, że umieszczano na nich digitalizowane filmiki rozpoczynające i kończące grę. Poza tym, były to produkcje trudne dla „nie-graczy" i wymagające świetnego opanowania myszki. Tytuły, w





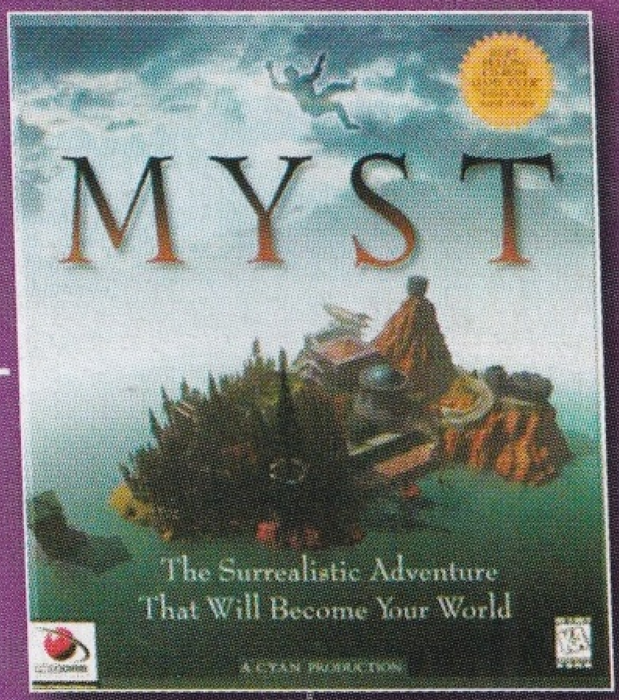
Saga Mysta

Do tej pory ukazały się cztery gry nawiązujące do świata Myst, a saga ta liczy już sobie niemal 10 lat.

Myst

CYAN PRODUCTIONS, 1993

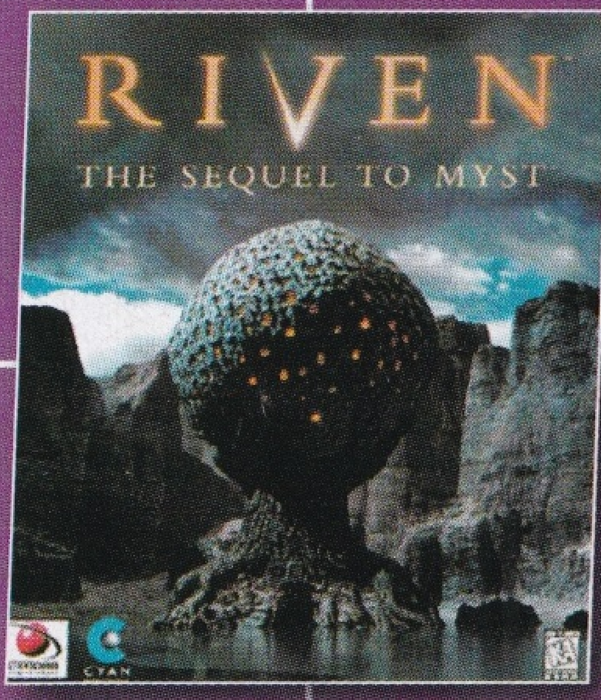
Pierwsza gra z cyklu dokonała całkowitej rewolucji w gatunku gier przygodowych. Wydana wpierw na Macintosha (oficjalna data premiery to 24 września 1993 roku), a potem przeniesiona na PC wykorzystywała dopiero zdobywający popularność nośnik danych – płyty CD. Twórcy gry, bracia Miller wykreowali niesamowite uniwersum, który można było samodzielnie odkryć, zbadać i opisać, nie obawiając się śmierci i upływającego czasu. A było co odkrywać - Myst to świat nierozerwalnie związany z historią Atrusa, jednego z jego twórców (od pierwszej części gry nieodmiennie w jego postać wciela się Rand Miller). Pierwsza część cyklu opowiada o dwóch braciach - Sirrusie i Achenarze, synach Atrusa uwięzionych w magicznych księgach ojca...



Riven: Sequel to Myst

CYAN PRODUCTIONS, 1997

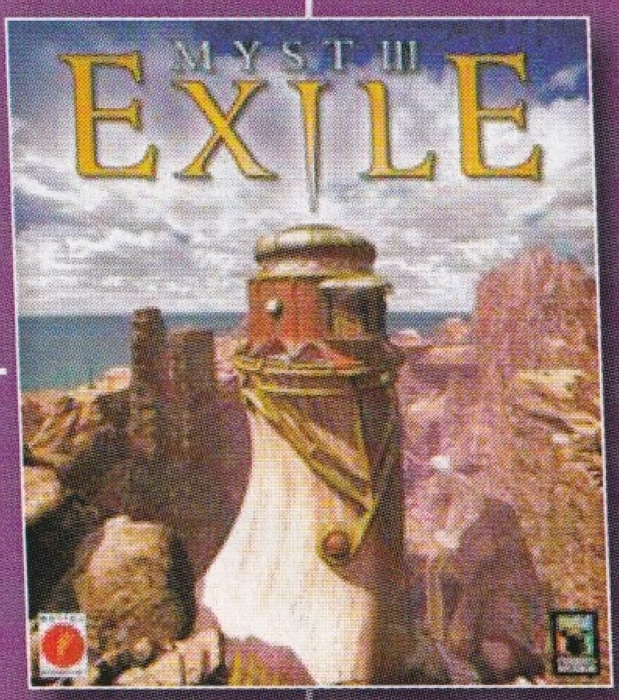
Kontynuacja Mysta i zdecydowanie najtrudniejszą część serii, wypełniona po brzegi serią skomplikowanych zagadek, przy których niejeden z graczy kompletnie się wyłożył. Tym razem Atrus nie ma kłopotów z synami i żoną porwaną przez... jego ojca, Gehna. Celem gracza jest uwolnienie ukochanej i uwięzienie własnego ojca w jednej z książek światów. Riven to raczej odcinanie kuponów od popularności Mysta, gra mniej udana, frustrująco trudna i dość krótka – pod warunkiem że masz pod ręką solucję.



Myst III: Exile

PRESTO STUDIOS, 2001

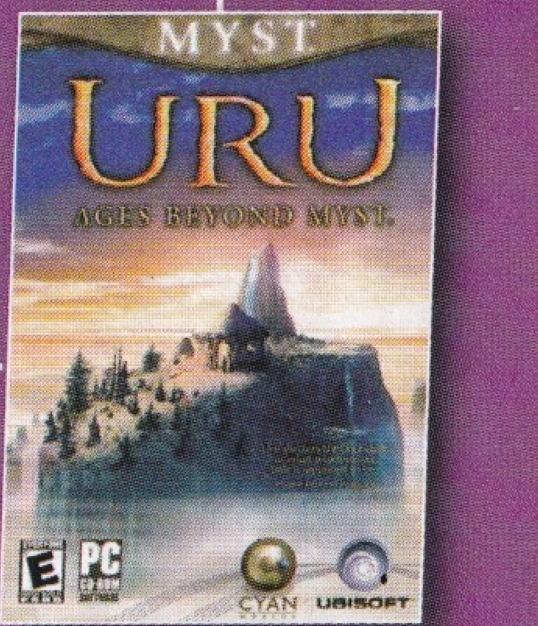
Powrót do tego, co uczyniło serię jednym z najlepiej sprzedających się tytułów w historii gier komputerowych – fantazyjnych, nieprawdopodobnie pięknych światów. Choć tym razem fabuła jest dużo prostsza niż w poprzednich grach (Artus i jego żona Catherina stają w niej naprzeciwko Saavedro, zagranego przez nominowanego do Oskara aktora Brada Dourifa), gra wygląda zjawiskowo i podobnie jak w pierwszej części cyklu, możesz spędzić sporo czasu po prostu, podziwiając fotorealistyczne, a jednocześnie surrealistyczne niczym obrazy Dalego lokacje.



Uru: Ages Beyond Myst

CYAN PRODUCTIONS, 2003

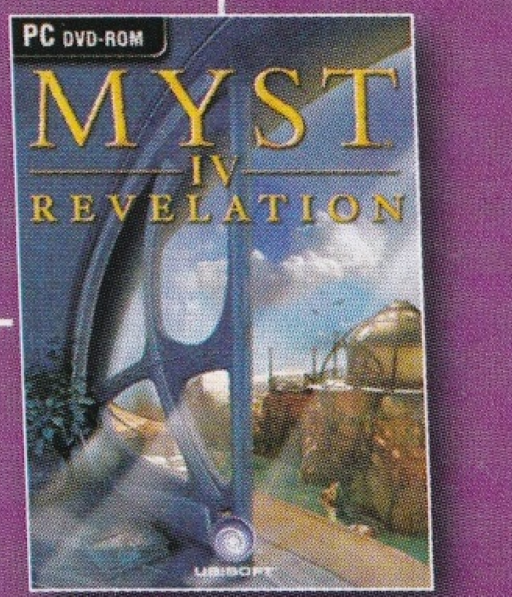
Eksperyment - gra osadzona w świecie Myst i ukazująca akcję z perspektywy trzeciej osoby, z całkowitą swobodą ruchów i przeznaczonym do gry przez Internet trybem online. Eksperyment ten udał się połowicznie, bowiem o ile część gry przeznaczona dla jednego gracza to ciekawa, choć krótka, przygodówka, tak moduł przeznaczony dla wielu graczy okazał się niewypałem, który nigdy tak naprawdę nie ruszył na dobre z miejsca i ostatecznie po kilku miesiącach od daty premiery gry został definitywnie zakończony.

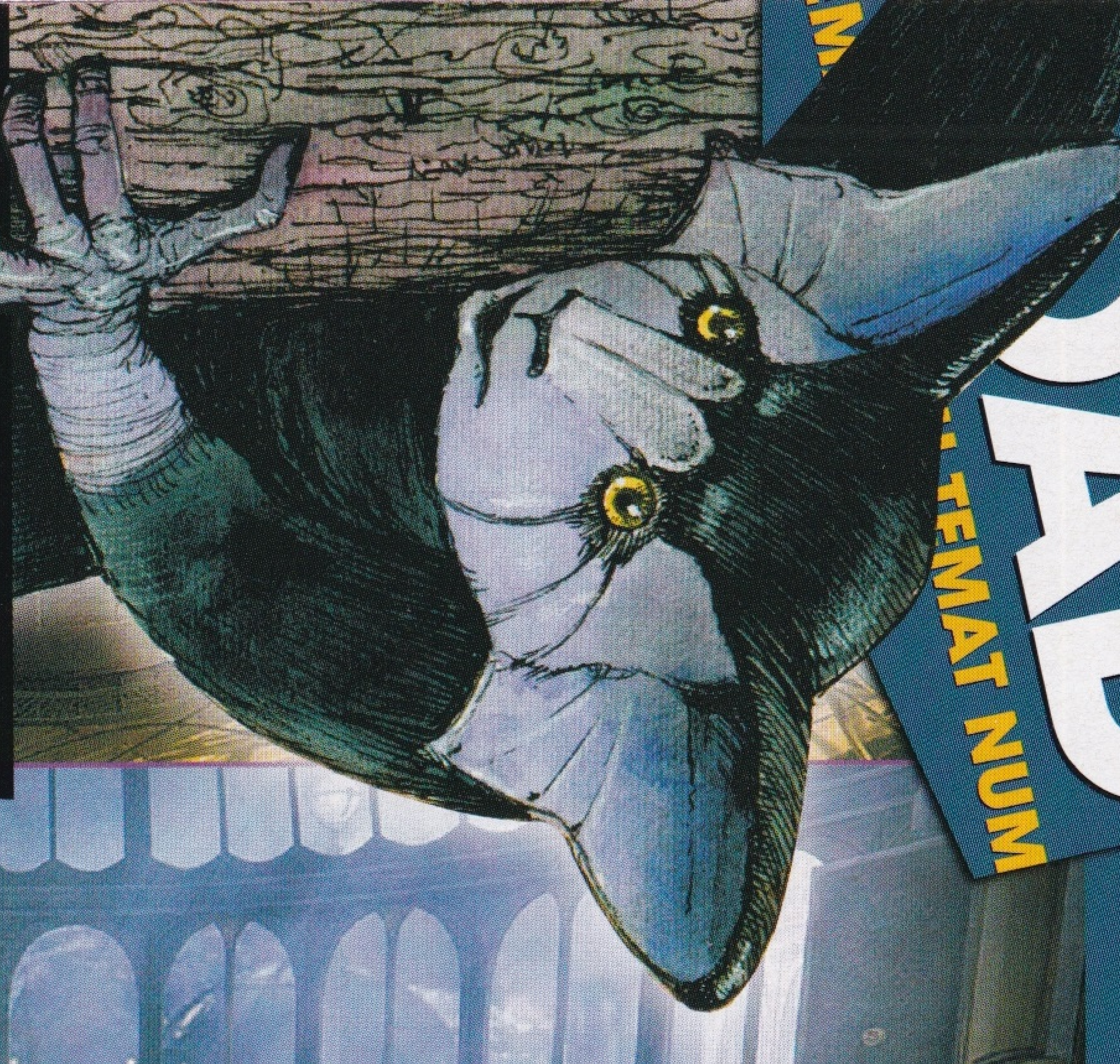


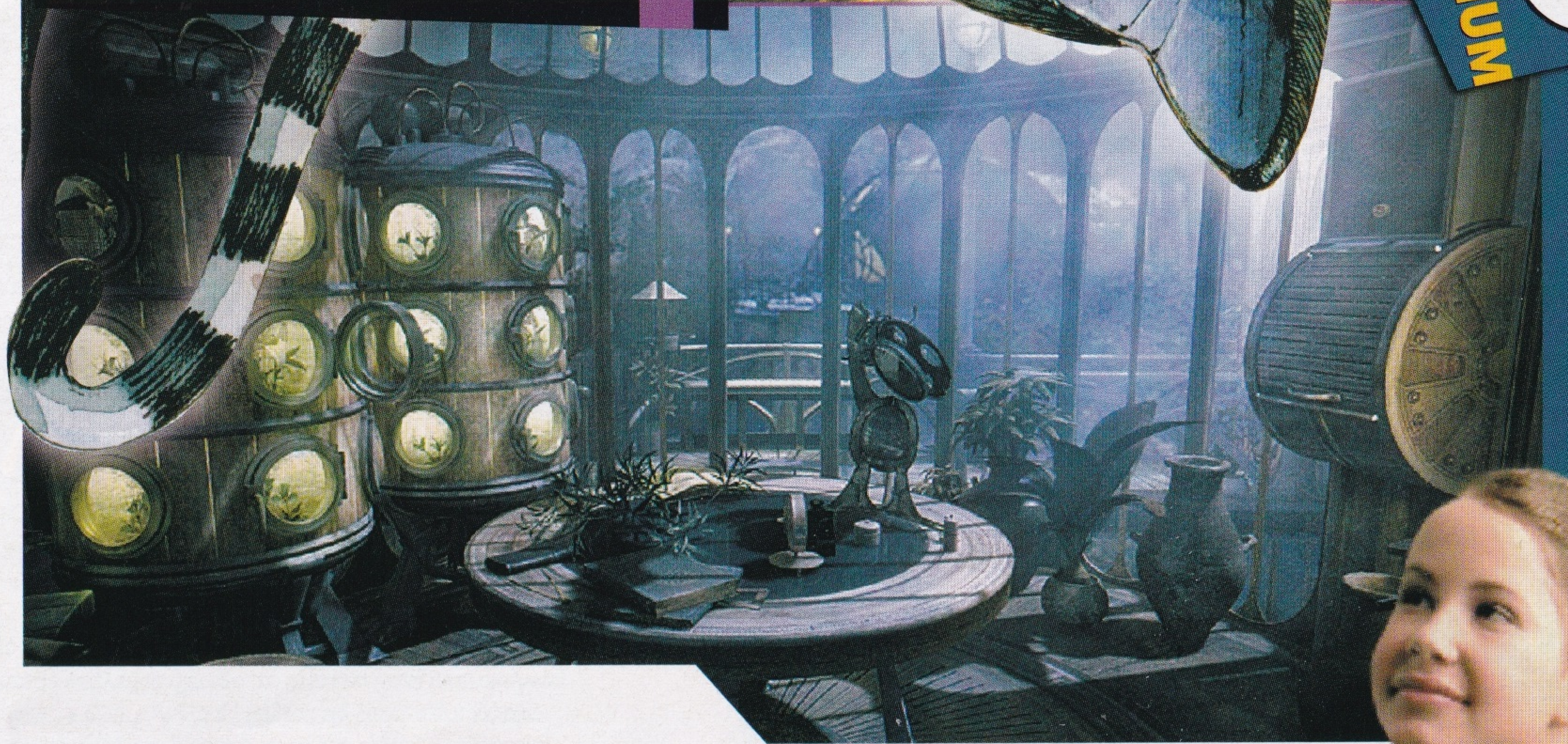
Myst IV: Revelations

UBI SOFT MONTREAL, 2004

Najnowsza część sagi zapowiadana na wrzesień 2004 roku. Zdecydowanie najpiękniejsza i jak się wydaje - najbardziej grywalna ze wszystkich dotychczasowych...







Gry z Montrealu

Firma Ubi Soft, dzięki kilku świetnym premierom z roku 2003, wróciła do czołówki dystrybutorów gier komputerowych, a jej studio developorskie Ubi Soft Montreal wyrobiło sobie markę zespołu, który potrafi odświeżyć każdą legendę (Prince Of Persia, Rainbow Six) i wzbogacić ją o nowatorskie oraz oryginalne pomysły. W chwili obecnej zespół z Montrealu, poza grą Myst IV, pracuje także nad produkcjami, takimi jak Prince Of Persia 2 i FarCry Instincts (znany z PC-tów FarCry w wersji na konsole).

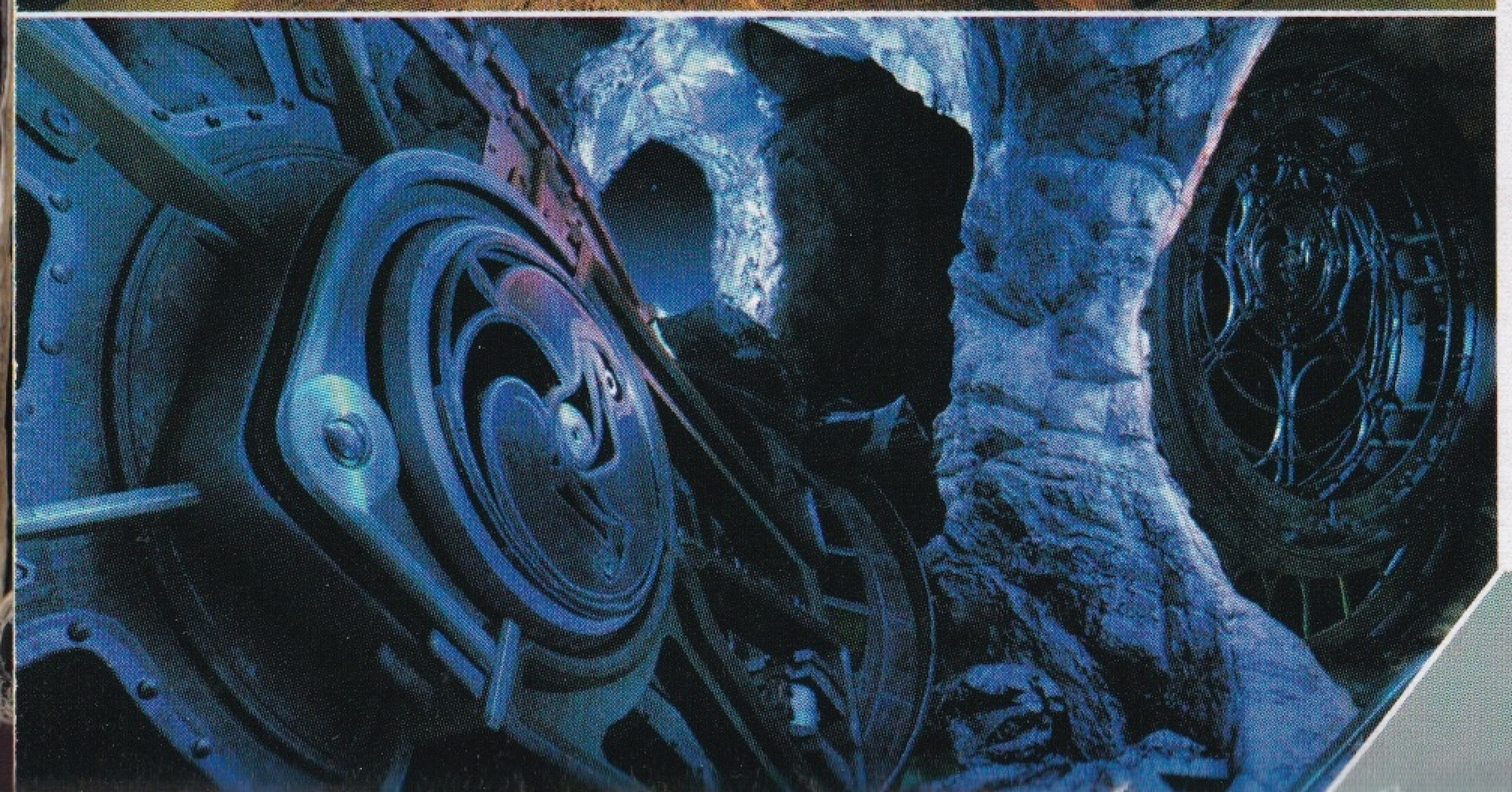
Tytuły, w których można było zginąć. Tymczasem *Myst* było wirtualnym światem, bogatym i obszernym właśnie dzięki megabajtom zapakowanym na srebrną płytkę, a jednocześnie takim, w którym nie było limitów czasowych – właściwie nie można było w nim zginąć, a gracz sam określał tempo, w jakim badał to nieznane fantastyczne miejsce. DZIĘKI TEMU GRĄ ZAINTERESOWALI SIĘ TAKŻE „POWAŻNI" DOROŚLI LUDZIE, KTÓRYCH STAĆ BYŁO NA CZYTNIKI CD. Dzięki Mystowi udowadniali oni znajomym, co może nowe urządzenie. Ponadto spędzali czas przy interaktywnym dziele braci Miller, nie mając poczucia, że „marnują czas na jakieś głupie gierki dla małolatów". To był strzał w dziesiątkę. Dosłownie. Szacuje się, że do chwili obecnej sprzedano 10 milionów egzemplarzy pierwszego Mysta – w branży gier komputerowych jedynie seria The Sims może się pochwalić równie dużym powodzeniem.

_Dream team

To jednak już przeszłość. Od czasu premiery *Mysta* pojawiły się już dwie kontynuacje tej gry, reedycja oryginalnej pierwszej części cyklu, z grafiką zrealizowaną w pełnym 3D, oraz *Uru: Ages Beyond Myst*, produkcja osadzona w świecie braci Miller, ale wyraźnie różniąca od pozostałych tytułów serii – z inną fabułą i diametralnie różnym sposobem przedstawiania świata. ŻADNA Z TYCH GIER NIE POWTÓRZYŁA SUKCESU ORYGINAŁU, ŻADNA TEŻ NIE UCHWYCIŁA ESENCJI TEGO, CO CZYNIŁO TĘ GRĘ TAK WYJĄTKOWĄ. Zespół pracujący nad *Myst IV: Revelations* jednak ma ambicję zmiany tego stanu rzeczy. Choć trudno oczekiwać, by trafiła się nam kolejna technologiczna rewolucja – to, co pokazano europejskim dziennikarzom podczas paryskiej prezentacji aktualnej wersji kodu gry świadczy, że ten ambitny cel być może uda się mimo wszystko osiągnąć. Nawet jeśli Revelation nie okaże się dla gatunku przygodówek grą tak ważną jak pierwsze *Myst* i tak już w chwili obecnej zapowiada się na dopracowaną, interesują produkcję, która przypadnie do gustu zarówno weteranom cyklu, jak i nowym graczom.

OSOBĄ, KTÓRA TRZYMA PIECZĘ NAD PROJEKTEM, JEST SAM RAND MILLER - BIERZE ON W NIM RÓWNIEŻ UDZIAŁ JAKO AKTOR, PO RAZ KOLEJNY WCIELAJĄC SIĘ W ROLĘ ATRUSA. Mimo że Miller sam bezpośrednio nie bierze udziału w tworzeniu gry, jej producent, Didier Lord, cały czas jest z nim w kontakcie - zbiera opinie i uwagi, prezentuje kolejne fragmenty do oceny. Ważne postacie grupy pracującej nad grą wchodzą także Mary de Marle pisarka fantasy, autorka fabuły do trzeciej, a teraz także czwartej części *Mysta*, Jack Wall, autor muzyki do *Myst III: Exile*. Jak twierdzi Lord „największy wkład w powstanie *Mysta IV* włożyli gracze, uczestnicy forów internetowych, osoby odwiedzające strony WWW poświęcone grze. To właśnie ich spytaliśmy, jakie zmiany chcieliby zobaczyć w najnowszej części serii, które pomysły się nie sprawdziły, a co należałoby do *Mysta* dodać. To było dla nas najważniejsze źródło inspiracji i mam nadzieję, że nie zawiedziemy fanów". O czym najczęściej mówili gracze? Przede wszystkim wskazali na dwa podstawowe problemy trapiące poprzednie odsłony Mysta – po pierwsze gra była ich zdaniem zbyt trudna, mało komu udało się ją ukończyć, po drugie zaś, chociaż bezsprzecznie piękne i efektowne, lokacje poprzednich części były - zdaniem internautów - puste, pozbawione życia.





_Kto pyta, nie błądzi...

Pierwszy z tych problemów ma rozwiązać sprytny system wskazówek, udzielanych graczowi wraz z rozwojem wydarzeń i bazujący na dwóch przedmiotach pochodzących wprost ze świata gry. Wkrótce po rozpoczęciu zabawy w jednym z pomieszczeń (w wygasłym kominku) gracz znajduje magiczny amulet należący do Yeeshy, córki Atrusa, siostry Sirrusa i Achenara (patrz ramka: Rodzinka z przeszłości). To pierwszy z przedmiotów ułatwiających rozgrywkę. Ponieważ Yeesha była mocno przywiązana do amuletu, zapisały się w nim jej wspomnienia i emocje. W TAKCIE ROZGRYWKI, KIEDY GRACZ ZBLIŻA SIĘ DO MIEJSCA WAŻNEGO DLA FABUŁY LUB TEŻ STAJE PRZED ZAGADKĄ, KTÓRĄ NALEŻY ROZWIĄZAĆ, BY POPCHNĄĆ AKCJĘ DO PRZODU, AMULET ZACZYNA EMITOWAĆ DELIKATNE ŚWIATŁO. Można go wtedy użyć i tym samym odtworzyć wspomnienia dziewczynki. Krótki filmik, w którym znajdują się podpowiedzi, co należy wykonać. Między innymi właśnie dzięki tym podpowiedziom łączna długość materiału filmowego nagranego na potrzeby Revelation jest większa niż długość filmów wszystkich wcześniejszych części razem wziętych!!!

Graczom, którzy zjedli zęby na przygodówkach z cyklu *Myst*, dyskretne aluzyjne wskazówki z amuletu Yeeshy powinny wystarczyć do ukończenia *Revelation*. Nawet jednak najlepszym brakuje czasem pomysłów, a twórcy czwartego *Mysta* chcą, by gra była atrakcyjna również dla nowych graczy. Z myślą o nich wprowadzono do gry również drugi system pomocy, bardziej szczegółowy i udzielający niemal gotowych odpowiedzi, w formie mapy świata, w którym toczy się akcja tytułu. Na niej zaznaczone są odgadnięte przez gracza zagadki lub też punkty kluczowe - wystarczy na nich kliknąć, by przeczytać wskazówkę sugerującą, co w danym miejscu należy zrobić. Aby jednak nie psuć zabawy tym, którzy chcą tylko, by program popchnął ich w odpowiednim kierunku, a nie przedstawiał całe rozwiązanie problemu, w każdym z punktów kluczowych wskazówki podzielony są na trzy poziomy – od najbardziej ogólnych do bardziej szczegółowych; odkrywają się one sukcesywnie. ZA KAŻDYM RAZEM GRACZ MUSI POTWIERDZIĆ, ŻE CHCE PRZECZYTAĆ PODPOWIEDŹ, A DO SAMODZIELNEJ GRY MA MOTYWOWAĆ TO, ŻE W ZALEŻNOŚCI OD TEGO, JAK CZĘSTO KORZYSTA Z SYSTEMU POMOCY, ZMIENIA SIĘ ZAKOŃCZENIE GRY. Na szczęście tylko w nieznacznym stopniu.



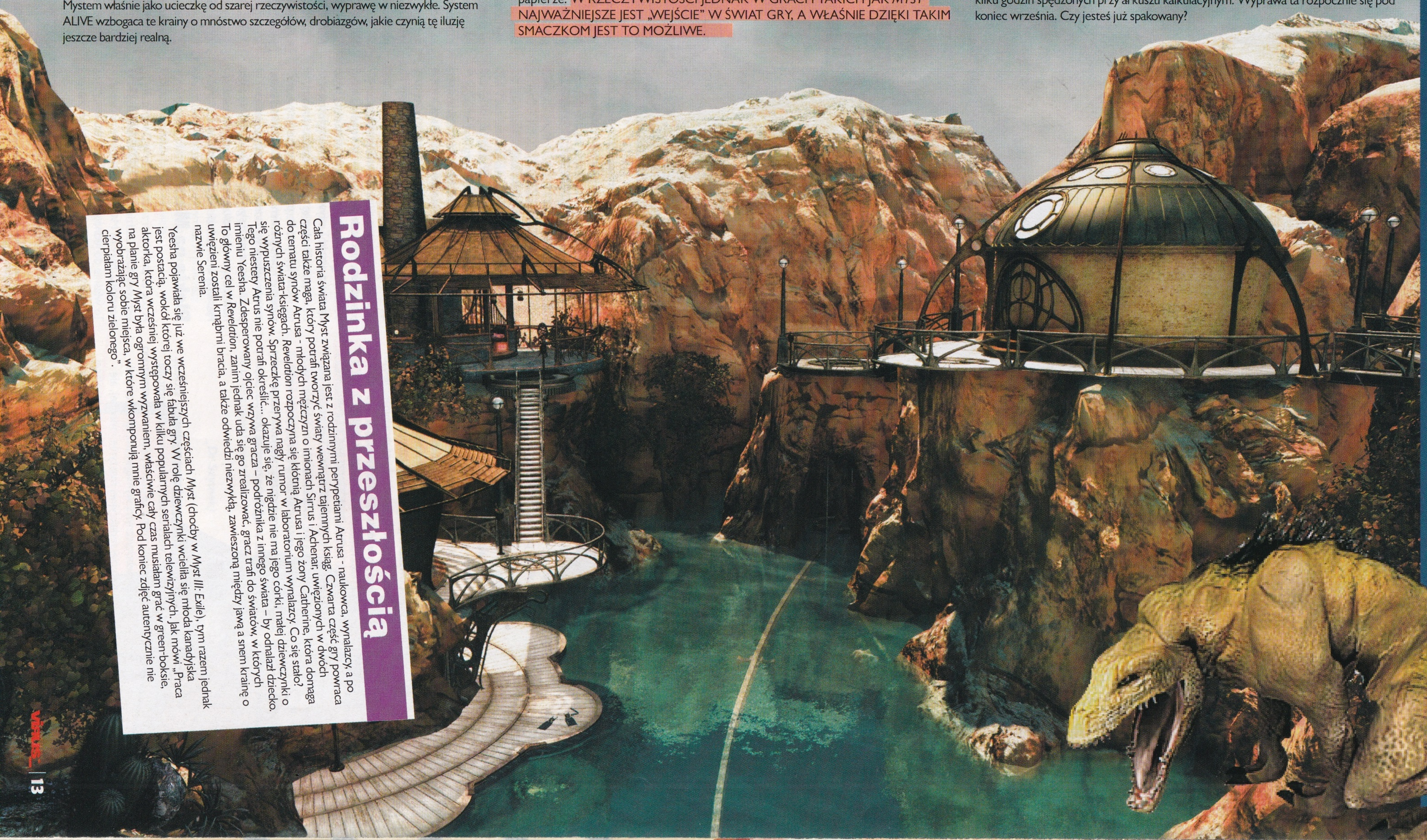
_To żyje!

Problem drugi - puste i pozbawione życia lokacje - również zostanie rozwiązany w *Myst IV: Revelations*. Stanie się tak za sprawą nowego silniczka graficznego o nazwie... ALIVE (żywy). Podobnie jak i w poprzednich częściach *Mysta*, również w czwartej gracz będzie się przemieszczał po wyrenderowanych wcześniej, przygotowanych przez grafików dwuwymiarowych lokacjach, NOWY ENGINE JEDNAK POTRAFI NAŁOŻYĆ NA TEN PŁASKI OBRAZ 15 WARSTW ANIMACJI WIDEO, KTÓRE OŻYWIAJĄ ŚWIAT GRY, ZAPEŁNIAJĄ GO EGZOTYCZNYMI ROŚLINOŻERCAMI, PRZEMYKAJĄCYMI W CIENIU DRZEW, LUB TEŻ LATAJĄCYMI RYBAMI, KTÓRE WYSKAKUJĄ SPOD POWIERZCHNI WODY W POBLIŻU WRAKU STATKU (pamiętanego na pewno z pierwszej części gry). Siłą cyklu zawsze były właśnie lokacje, fantastyczne, bajkowe światy, zupełnie inne od tego, co otacza nas na co dzień. Wielu graczy traktowało zabawę z Mystem właśnie jako ucieczkę od szarej rzeczywistości, wyprawę w niezwykłe. System ALIVE wzbogaca te krainy o mnóstwo szczegółów, drobiazgów, jakie czynią tę iluzję jeszcze bardziej realną.

ZGODNIE Z TĄ FILOZOFIĄ ZMIENIŁ SIĘ RÓWNIEŻ INTERFEJS GRY. OBECNOŚĆ GRACZA W ŚWIECIE *REVELATION* BĘDZIE ZOBRAZOWANA PRZEZ DŁOŃ WCHODZĄCĄ W RÓŻNEGO RODZAJU INTERAKCJE Z OTOCZENIEM. Aby jeszcze bardziej wciągnąć fanów serii do tego, świata pewne czynności będą wymagały większego fizycznego zaangażowania niż tylko klikanie myszką na wybranych przedmiotach. Aby otworzyć szafkę, trzeba będzie kliknąć jej uchwyt i wykonać ręką taki ruch, jaki wykonywalibyśmy, chcąc wykonać tę czynność w rzeczywistości. Tego typu interakcje nie będą dotyczyły tylko czynności związanych z fabułą gry – dla przykładu przesuwając dłonią po powierzchni wody, wzburzać będziemy fale, a ruszając nią przed unoszącymi się w powietrzu świetlikami - wystraszymy robaczki. To oczywiście drobiazgi – szczegóły i nic wielkiego, kiedy się o tym czyta na papierze. W RZECZYWISTOŚCI JEDNAK W GRACH TAKICH JAK *MYST* NAJWAŻNIEJSZE JEST „WEJŚCIE" W ŚWIAT GRY, A WŁAŚNIE DZIĘKI TAKIM SMACZKOM JEST TO MOŻLIWE.

_Bon voyage

Na pokaz gry *Myst IV* jechałem bez większych oczekiwań - raczej z obowiązku i nie spodziewałem się hiczego, co mogłoby zmienić mój stosunek do gier tego typu. Tymczasem *Revelation* zauroczyło mnie przepiękną grafiką, klimatem przeniesionym żywcem z dobrych, subtelnych powieści science fiction, „atmosferyczną" muzyką (patrz: ramka) oraz szeregiem pomysłów, jakie nie zmieniają fundamentów serii, jednocześnie czyniąc grę bardziej dostępną, nawet dla osób niegrających na co dzień w gry komputerowe. TO WŁAŚNIE MOŻE SPOWODOWAĆ, ŻE PODOBNIE JAK DZIESIĘĆ LAT TEMU, RÓWNIEŻ TERAZ ŚWIAT *MYSTA* ZECHCĄ ODWIEDZIĆ NIE TYLKO CI, KTÓRZY SPĘDZAJĄ PRZY KOMPUTERZE KILKA GODZIN DZIENNIE I WALCZĄ Z INWAZJĄ Z KOSMOSU, ale również ci, którzy będą tu szukali ucieczki od kilku godzin spędzonych przy arkuszu kalkulacyjnym. Wyprawa ta rozpocznie się pod koniec września. Czy jesteś już spakowany?



Rodzinka z przeszłością

Cała historia świata Myst związana jest z rodzinnymi perypetiami Atrusa - naukowca, wynalazcy, a po części także maga, który potrafi tworzyć światy wewnątrz tajemnych ksiąg. Czwarta część gry powraca do tematu synów Atrusa - młodych mężczyzn o imionach Sirrus i Achenar, uwięzionych w dwóch różnych światach-księgach. *Revelation* rozpoczyna się kłótnią Atrusa i jego żony Catherine, która domaga się wypuszczenia synów. Sprzeczkę przerywa nagły rumor w laboratorium wynalazcy. Co się stało? Tego niestety Atrus nie potrafi określić... okazuje się, że nigdzie nie ma jego córki, małej dziewczynki o imieniu Yeesha. Zdesperowany ojciec wzywa gracza – podróżnika z innego świata – by odnalazł dziecko. To główny cel w *Revelation*, zanim jednak uda się go zrealizować, gracz trafi do światów, w których uwięzieni zostali krnąbrni bracia, a także odwiedzi niezwykłą, zawieszoną między jawą a snem krainę o nazwie Serenia.

Yeesha pojawiała się już we wcześniejszych częściach *Myst* (choćby w *Myst III: Exile*), tym razem jednak jest postacią, wokół której toczy się fabuła gry. W rolę dziewczynki wcieliła się młoda kanadyjska aktorka, która wcześniej występowała w kilku popularnych serialach telewizyjnych. Jak mówi „Praca na planie gry *Myst* była ogromnym wyzwaniem, właściwie cały czas musiałam grać w green-boksie, wyobrażając sobie miejsca, w które wkomponują mnie graficy. Pod koniec zdjęć autentycznie nie cierpiałam koloru zielonego".

Testowano na... PC ....

Doom 3



Nie da się ukryć, jest krwawo.

Miły misiu, prawda?

Houston, mamy problem...



Doom 3

Piekielnie dobra gra?

METRYCZKA

Producent: id software
Dystrybutor: LEM
Cena: 199,90 zł
Platforma: PC, XBX
Gatunek: FPS
Multiplayer: tak

GRAFA_20/20
Jak do tej pory nie było ładniej prezentującego się FPS-a.

MUZA_10/10
Doskonała muzyka, świetne „odgłosy tła", jeżące włos ryki potworów i doskonale zagrane i nagrane dialogi.

MIÓD_45/50
Jest klimacik, jest atmosfera, są momenty, w których nie sposób się nie przestraszyć.

DŁUGOŚĆ_15/20
Kiedy ukończysz grę, właściwie nic więcej cię w niej nie czeka. Do tego ten skromny multiplayer...

20+10+45+15=.....

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
Procesor PIV 1,5 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 64 MB

JEŚLI jesteś graczem, kupujesz pisma poświęcone tej tematyce, śledzisz serwisy internetowe, znasz lub przynajmniej widziałeś większość ważniejszych tytułów, pamiętasz klasyczne produkcje sprzeda lat, nie możesz nie czuć podekscytowania, kiedy *Doom 3* zainstaluje się na twoim komputerze i – mimo wysokich, choć wcale nie przesadzonych wymagań sprzętowych – uda ci się go uruchomić. To gra będąca kontynuacją jednego z najważniejszy tytułów w historii wirtualnej rozrywki, stworzona przez zespół kierowany przez doskonałego programistę, zapowiadana jako rewolucja lub przynajmniej duży przełom na pewno w grafice, a być może także grywalności. TO PIERWSZA Z DŁUGO WYCZEKIWANYCH MEGAPRODUKCJI TEGO ROKU, TYTUŁ ELEKTRYZUJĄCY GRACZY OD DWÓCH CO NAJMNIEJ LAT. Tym trudniej jest ocenić taką grę, spojrzeć na nią obiektywnie, na spokojnie wskazać jej zalety i skrytykować wady, odpowiednio argumentując wszystkie pozytywne i negatywne uwagi. Bo to przecież *Doom 3. Doom 3! Doom 3*!!!

Szok!

Pierwsze chwile spędzone przy *Doomie* szokują. Szok pierwszy to fakt, że gra w ogóle zechciała się odpalić, mimo że przed jej premierą straszono nas niebotycznymi wymaganiami sprzętowymi. Na naszej redakcyjnej maszynie - mocnej, ale jak na obecnie standardy wcale nie porywającej (Athlon 2400+, 512 MB RAM, karta graficzna GeForce ?), Doom 3 chodził właściwie bez większych problemów, bez skoków i zacinania się, a przy tym wyglądał naprawdę bardzo dobrze. To właśnie szok drugi. NAJNOWSZA GRA JOHNA CARMACKA WYGLĄDA INACZEJ NIŻ WSZYSTKIE WYDANE DO TEJ PORY FPS-Y. Kierunek tej graficznej (r)ewolucji wskazał już wydany na początku roku Deus Ex: Invisible War, ale to właśnie *Doom 3* jest pierwszą grą, w której widać ją tak wyraźnie. Do tej pory wszystkie FPS-y wyglądały podobnie, bazowały na złożonych z wielokątów trójwymiarowych modelach obłożonych teksturami. *Doom 3* dodaje do tego szereg efektów graficznych, które całkowicie zmieniają wygląd postaci i przedmiotów pojawiających się na ekranie i nadaje im bardziej prawdziwy, namacalny charakter. Wrogowie bohatera gry nie wyglądają już jak wirtualne, lekko kanciaste obiekty, a żywe stwory z krągłościami, cieniami itd. Trudno tę różnicę opisać słowami, ale widać ją wyraźnie podczas gry - to po prostu zupełnie nowa graficzna jakość. Co prawda, świat przedstawiony w *Doomie 3* jest jeszcze lekko plastikowy i czuć, że graficy dopiero uczą się tego nowego sposobu pokazywania rzeczywistości. Pierwszy krok jednak został wykonany.

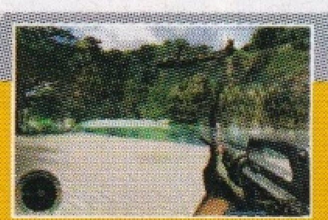
Piekło na Marsie

A cóż to za świat przedstawiono w *Doomie 3*? Jest wiek XXII. Ludzie rozpoczęli kolonizację kosmosu, bazy na Marsie to właściwie normalka. To właśnie do jednego z takich ośrodków badawczo-naukowych przybywa główny bohater gry - żołnierz marines przeniesiony tu w celu uzupełnienia braków kadrowych lokalnego oddziału pilnującego w bazie porządku. Wkrótce po zgłoszeniu się do przełożonych gracz dostaje pierwsze zadanie – znaleźć naukowca, który zaginął gdzieś w korytarzach bazy. Bez broni, zupełnie nie znając okolicy, wyruszasz, by wykonać misję, ale zanim zdążysz to zrobić, w bazie zapanuje kompletny chaos. Bez ostrzeżenia zostaje ona zaatakowana przez dziwaczne potwory i zombich. Walka z nimi to na początku przede wszystkim walka o przeżycie, dopiero z rozwojem akcji znajdujesz informacje, które pozwolą najpierw wyjaśnić tajemnicę nieoczekiwanego najazdu piekielnej hordy, a następnie znaleźć sposób na jej powstrzymanie. CAŁA FABUŁA WŁAŚCIWIE ROZGRYWA SIĘ W CIASNYCH I MROCZNYCH KORYTARZACH KOLONII NA MARSIE, CO - PO PIERWSZE - ODCIĄŻYŁO NIECO ENGINE GRAFICZNY (LOKACJE SĄ STOSUNKOWO NIEWIELKIE), A PO DRUGIE - POZWOLIŁO UKRYĆ W CIEMNOŚCIACH CAŁE LEGIONY PRZECIWNIKÓW.

Bój się

Tutaj dochodzimy do pierwszego elementu gry, który budzi kontrowersje i to spore. Zasadniczo wszyscy członkowie naszej redakcji i zaprzyjaźnieni gracze zgadzają się, że grafika w *Doomie 3* jest oszałamiająca, a fabuła mało wymyślna, ale spełnia swoje zadanie. Poza tym opinii jest tyle, ilu graczy. Klaustrofobicznie małe

ALTERNATYWY



FarCry
Najlepszy z wydanych do tej pory FPS-ów, mniej efektowny graficznie, za to z pojazdami, lepszą AI, bardziej rozległymi lokacjami.



Czasem lepiej nie widzieć dokładnie z kim walczysz.



Grzeszyłeś – trafisz do piekła

Czy demony marzą o piekielnych owcach?

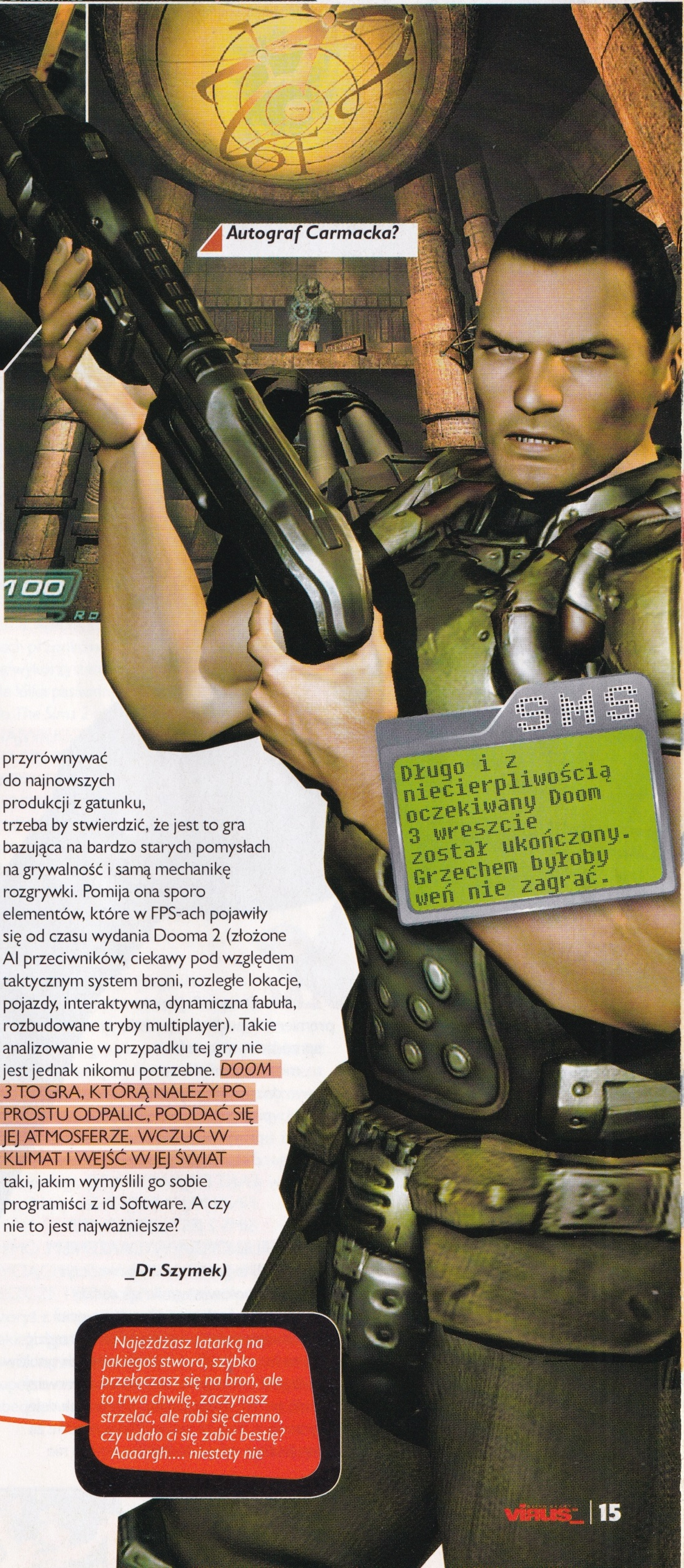
Spore kontrowersje budzi ocena algorytmów sztucznej inteligencji zastosowanych w grze. Przeciwnicy głównego bohatera to demony pochodzące z piekła - można powiedzieć, że monstra niezbyt rozgarnięte, które rzeczywiście stosują tylko taktykę frontalnego, pozbawionego finezji ataku. Z drugiej jednak strony, komandosi zombi zachowują się już dużo lepiej, wykorzystują zasłony terenowe i chowają się w cieniu. Mówiąc krótko, AI przeciwników w Doomie 3 jest gorsze niż w Halo, ale lepsze niż w Serious Samie. To po prostu średni solidny poziom.



Z takim typkiem, to pięściami nie powalczysz.



Zgłodniało maleństwo? To cię zaraz nakarmimy... Ołowiem.



Autograf Carmacka?

korytarze są dla niektórych kpiną przy rozległych przestrzeniach z gry *FarCry*, ci sami „niektórzy" twierdzą, że kiedy maksymalnie rozjaśnisz monitor, Doom 3 wcale tak świetnie nie wygląda. Ja jednak oceniam to na plus, bowiem te właśnie rozwiązania budują atmosferę ciągłego zagrożenia i niepewności, dzięki czemu nowa gra id jest pierwszą od długiego czasu produkcją, przy której kilka razy naprawdę się wystraszyłem. CO PRAWDA, STRACH TEN BAZUJE GŁÓWNIE NA ZASADZIE „(...) BOO!", czyli sprowadza się do tego, że właściwie z każdej ciemnej dziury może nagle wyskoczyć bestia z nieprzyjemnym zapachem bijącym z ust, ale niezależnie od środków do tego wykorzystanych miło czasem podskoczyć z wrażenia na foteliku stojącym przed kompem.

Starzy znajomi

W *DOOMIE 3* STRASZY NIE TYLKO TO, ŻE MONSTRA WYSKAKUJĄ NIEOCZEKIWANIE Z CIEMNYCH ZAKĄTKÓW, ALE RÓWNIEŻ SAM ICH WYGLĄD. O ile zombiaki - zarówno w wersji cywilnej, jak i wojskowej - są po prostu straszne, tak wszystkie potwory bardziej nienaturalne czy bestie pełzające po ścianach lub demony fruwające w powietrzu to absolutnie przerażające dzieło sztuki. Dzięki rewelacyjnemu silniczkowi graficznemu potwory te wyglądają jak żywe istoty, a biorąc pod uwagę szpetne wynaturzone i insektoidalne formy, jakie przybierają, efekt jest taki, jakby ktoś przystawił ci do twarzy prawdziwą, ruszającą owłosionymi odnóżami tarantulę. Ich ruchy są naturalne, ale nieludzkie, gesty pełne brutalności, za to pozbawione jakiegokolwiek poszanowania dla ludzkiego życia. W grze występuje wielu przeciwników znanych z poprzednich części *Dooma* – m.in. Imp i Cacodemon - którzy w nowej oprawie graficznej są jeszcze bardziej koszmarni i makabryczni. Za wrogów *Doom 3* dostaje najwyższą notę!

Jeden marine, wielu marines

Wyjątkowo słabo prezentuje się dostępny w pudełkowej wersji Dooma 3 multiplayer - pozwala on na grę jedynie czterem graczom jednocześnie i opiera się na kilku trybach rozgrywki będących różnymi wariacjami deathmatchu. Według dzisiejszych standardów, to naprawdę mało konkurencyjna oferta. Na szczęście pojawiły się już nieoficjalne patche, który wzbogacają grę online. Można je znaleźć chociażby pod tym adresem http://doom3.filefront.com/.

Czosnek i krucyfiks

CHOCIAŻ POTWORY, Z KTÓRYM BĘDZIESZ TU WALCZYŁ, POCHODZĄ WPROST Z PIEKIELNYCH CZELUŚCI, ANI CZOSNEK, ANI KRUCYFIKS NIE ROBIĄ NA NICH WIĘKSZEGO WRAŻENIA. Pozostaje broń ciężka, pistolety, karabiny, wyrzutnie rakiet. Niestety arsenał jest jednym ze słabszych punktów gry - do wyboru masz jedynie zestaw standardowych pukawek znanych z wielu wcześniejszych gier, które ani nie brzmią, ani nie wyglądają szczególnie spektakularnie. Wśród pukawek dostępnych w grze brakuje jakiejś gwiazdy - broni, na którą czekasz przez większą część gry, a kiedy już ją dostaniesz, czujesz się najpotężniejszą istotą na świecie. Z bronią związany jest jeszcze jeden kontrowersyjny element gry. Otóż, otrzymujesz do dyspozycji latarkę, którą możesz oświetlać ciemne pomieszczenia. Wygląda to świetnie (dynamiczne generowane światła i cenie robią swoje), ale kiedy masz włączoną latarkę, nie możesz strzelać. To rozwiązanie miało w założeniu zwiększyć fear factor..., ale w efekcie jest to sztuczny i wyjątkowo nierealistyczny wymysł. A przecież wystarczyło zrobić latarkę zasilaną bateriami, których po prostu byłoby niewiele...

Najeżdżasz latarką na jakiegoś stwora, szybko przełączasz się na broń, ale to trwa chwilę, zaczynasz strzelać, ale robi się ciemno, czy udało ci się zabić bestię? Aaaargh.... niestety nie

Nie analizuj

Jeśliby analizować Dooma 3, zestawiać go z przesadnymi oczekiwaniami graczy i przyrównywać do najnowszych produkcji z gatunku, trzeba by stwierdzić, że jest to gra bazująca na bardzo starych pomysłach na grywalność i samą mechanikę rozgrywki. Pomija ona sporo elementów, które w FPS-ach pojawiły się od czasu wydania Dooma 2 (złożone AI przeciwników, ciekawy pod względem taktyczny system broni, rozległe lokacje, pojazdy, interaktywna, dynamiczna fabuła, rozbudowane tryby multiplayer). Takie analizowanie w przypadku tej gry nie jest jednak nikomu potrzebne. *DOOM 3* TO GRA, KTÓRĄ NALEŻY PO PROSTU ODPALIĆ, PODDAĆ SIĘ JEJ ATMOSFERZE, WCZUĆ W KLIMAT I WEJŚĆ W JEJ ŚWIAT taki, jakim wymyślili go sobie programiści z id Software. A czy nie to jest najważniejsze?

_Dr Szymek)

SMS

Długo i z niecierpliwością oczekiwany Doom 3 wreszcie został ukończony. Grzechem byłoby weń nie zagrać.

CRACK

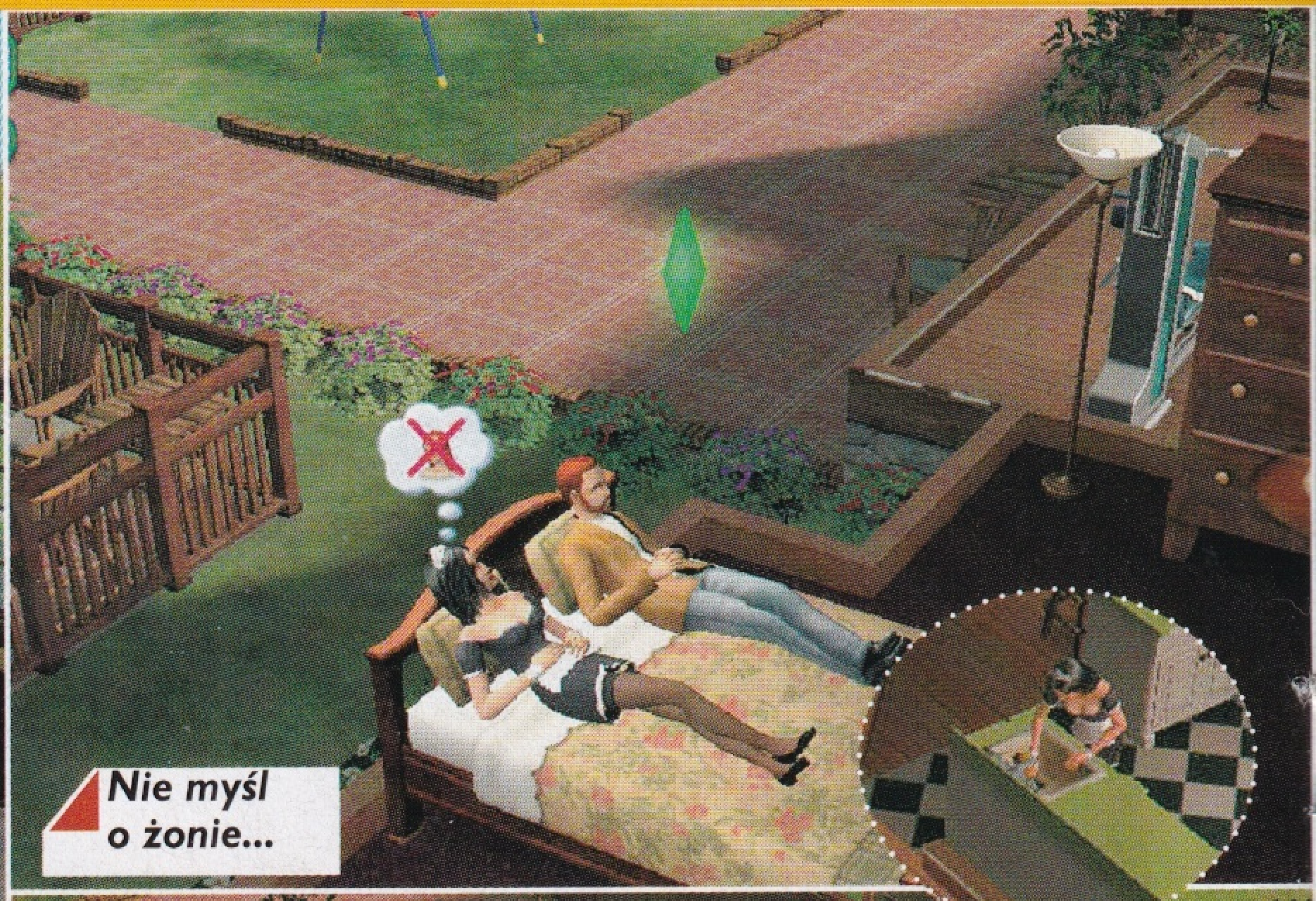
RECENZJE RECENZJE RECENZ

Testowano na... PC ....

The Sims 2



W grze pojawia się dużo nowych elementów, ale przez wszystkie prowadzi cię samouczek.



Nie myśl o żonie...



Pan się kąpie, a pokojówka zmywa. Tak powinno być!



The Sims 2

_Prawdziwe życie na niby

METRYCZKA

Producent: Maxis
Dystrybutor: EA Polska
Cena: 159 zł
Platforma: PC
Gatunek: sim
Multiplayer: nie

GRAFA_18/20
Wydajny engine – bogato animowane postacie, setki obiektów na ekranie. Niestety wymaga dużo pamięci....

MUZA_09/10
Jak to w Simach – sporo fajnych melodyjek w tle i niesamowicie zabawne odgłosy simowego języka.

MIÓD_48/50
Wciąga i nie puszcza. System aspiracji daje graczom cele do wykonania, ale nie ogranicza swobody zabawy.

DŁUGOŚĆ_20/20
Wiadomo – czas grania dąży do nieskończoności.

18+9+48+20=......

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
Procesor PIII 800 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB

OLAĆ *Dooma 3*. Jasne, premiera, superhicior, pewnie sprzedadzą tego softu z milion egzemplarzy, a drugie tyle pójdzie u piratów. Ale nawet jeśli przyjmiemy, że *Doom 3* to megapremiera, FAKT POJAWIENIA SIĘ FINALNEJ WERSJI THE SIMS 2 JEST HIPER-SUPER-FULLOPCJĄ-WYDARZENIEM. Jeśli ta giera miałaby powtórzyć chociaż w połowie wyniki sprzedaży poprzedniczki – i tak sprzeda się w pięciu milionach egzemplarzy i przez kilka lat rządzić będzie na listach najczęściej kupowanych tytułów. Na początku podstawka, za pół roku pierwszy dodatek, potem drugi, potem trzeci i tak dalej. Podejrzewam, że tym razem Maxis pójdzie za ciosem jeszcze dalej i dodatków będzie nie siedem, jak do pierwszych Simsów, a co najmniej dziesięć. Chociaż, co tu można jeszcze dodać...?

_Masz pamięć?

Bez przesady. *The Sims 2* nie jest aż tak kompletną symulacją ludzkiego życia, by nic więcej, ponad to, co już na potrzeby tego tytułu wymyślono, nie można było do niej dodać. Współczesne komputery nie są jeszcze na tyle mocne, a programiści na tyle utalentowani. Ale przyznać trzeba, że *The Sims 2* to już teraz bardzo kompletna produkcja, jaka zawiera większość najbardziej wartościowych pomysłów z podstawki The Sims i kilku pierwszych dodatków (mniej więcej do poziomu Randki) plus kilka rzeczy nowych, sporo więcej niż tylko ładnie wyglądający, wreszcie w pełni trójwymiarowy engine graficzny. A skoro już o tym mowa – NOWA OPRAWA WIZUALNA SIMÓW ROBI WRAŻENIE, ludziki są pełne drobnych szczegółów, które odróżniają jedną postać od drugiej, domostwa, ich wyposażenie i elementy dekoracyjne są również drobiazgowo odtworzono, a biorąc pod uwagę fakt, ile różnych obiektów znajduje się w każdej chwili na ekranie - można usprawiedliwić dość wysokie wymagania sprzętowe potrzebne do normalnej, niezwalniającej i niezacinającej się gry. ENGINE *THE SIMS 2* PRZEDE WSZYSTKIM JEDZIE NA PAMIĘCI, WARTO SIĘ ZATEM ZAOPATRZYĆ W 512 MB RAM-U, przyda się też mocny procesor, mniej więcej w granicach 1,7 GHz. Na takiej konfiguracji gra hula jak należy.

_Nie bój się aspiracji

W PIERWSZYCH SIMSACH CAŁA GRA SPROWADZAŁA SIĘ DO TEGO, ABY ZASPOKAJAĆ BIEŻĄCE POTRZEBY KOMPUTEROWYCH LUDZIKÓW. Tomek musiał się najeść, Kasia potrzebowała pójść do toalety, a Mirek się nudził i bardzo chciał zrobić coś rozrywkowego. Pierwsza generacja Simów nie była zbyt mądra, jeśli więc zostawiłeś ich samym sobie, nie mogłeś liczyć na to, że sobie poradzą. Tomek zwijał się z głodu, mimo że wystarczyło zejść po schodach, by przygotować sobie lunch, Kasia załatwiała potrzebę na dywanie w sypialni, a Mirek wrzeszczał w stronę graczy, wyrzucając z siebie przekleństwa w bełkotliwym sim-języku. W *The Sims 2* komputerowi ludzie są dużo bardziej samodzielni i o większość podstawowych życiowych czynności potrafią sami zadbać. Dzieje się tak dlatego, że do potrzeb doszedł jeszcze jeden element opisujący życiowe oczekiwania sima. Są to aspiracje i strachy, czyli to, co sim



ALTERNATYWY

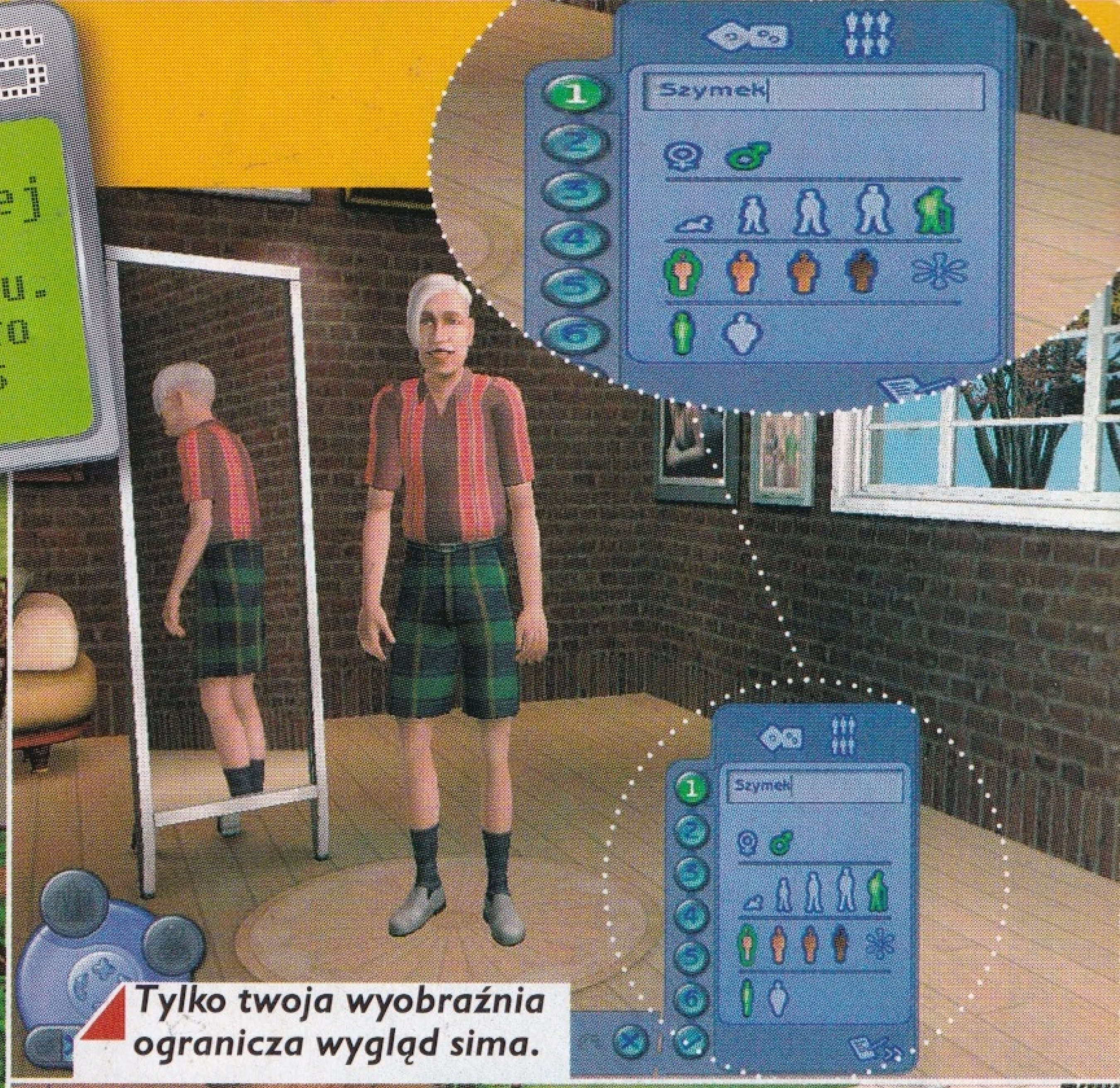
The Singles
Tak naprawdę alternatywy nie ma. Jedyna gra w tym gatunku, która oferuje coś innego - to The Singles, ale w zestawieniu z The Sims 2 to naprawdę niezależna, niskobudżetowa produkcja.



Kontynuacja najpopularniejszej gry na świecie godna pierwowzoru. Wszystko, co było w The Sims, plus dużo więcej.

Baronie, ze służbą? Nie godzi się...

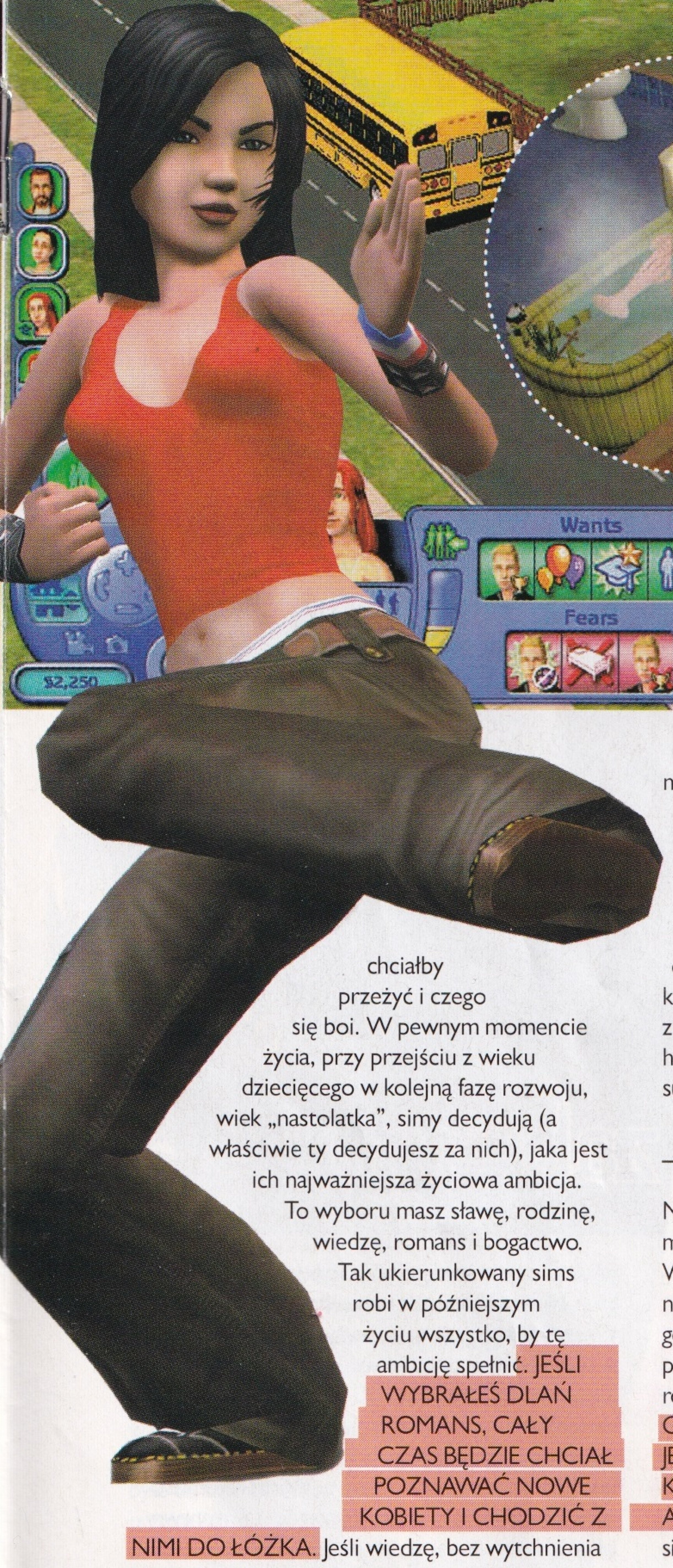
Niestety, kąpiele nadal są ocenzurowane. Gdzie patch?



Tylko twoja wyobraźnia ogranicza wygląd sima.



Dramat gotowy – żona nakryła bohatera ze służącą na sofie.



chciałby przeżyć i czego się boi. W pewnym momencie życia, przy przejściu z wieku dziecięcego w kolejną fazę rozwoju, wiek „nastolatka", simy decydują (a właściwie ty decydujesz za nich), jaka jest ich najważniejsza życiowa ambicja. To wyboru masz sławę, rodzinę, wiedzę, romans i bogactwo. Tak ukierunkowany sims robi w późniejszym życiu wszystko, by tę ambicję spełnić. JEŚLI WYBRAŁEŚ DLAŃ ROMANS, CAŁY CZAS BĘDZIE CHCIAŁ POZNAWAĆ NOWE KOBIETY I CHODZIĆ Z NIMI DO ŁÓŻKA. Jeśli wiedzę, bez wytchnienia będzie się samokształcił i inwestował w naukę. Z główną ambicją związane są też strachy – np. przed tym, że żona nakryje go z kochanką, lub strach przed zbyt niską średnią na świadectwie.

_Superniemowlak

Za spełnianie aspiracji i unikanie strachów simy dostają punkty aspiracji. W połączeniu ze znanym z pierwszych Simsów współczynnikiem samopoczucia - są to dwa parametry opisujące stan ducha naszego *homo virtualis*. SIMY, KTÓRYM W ŻYCIU IDZIE NAJLEPIEJ, OSIĄGAJĄ COŚ NA KSZTAŁT NIRWANY, CZYLI COŚ, CO W GRZE NOSI NAZWĘ „STATUS PLATYNOWY". Postacie, które mają taki status, przede wszystkim nie przejmują się za bardzo takimi drobiazgami jak brak rozrywki czy cisnący pęcherz, a poza tym są bardzo produktywne w pracy i szkole, co może prowadzić do awansów lub wysokiej średniej. Osiągnięcie takiego „platynowego statusu" nie jest trudne, ale utrzymanie go przez dłuższy okres sprawia już niestety problemy. Punkty aspiracji mają jeszcze jedną zaletę, tzn. tylko za nie można kupić kilka fajnych sprzętów, które co prawda nie mają wiele wspólnego z realizmem, ale za to ułatwiają i rozluźniają zabawę. Cóż to za gadżety? Choćby drzewko owocujące banknotami simodolarów, dystrybutor pokarmu dla niemowlaków, dzięki któremu berbeć niemal od razu uczy się korzystać z nocnika, chodzić i mówić, lub też specjalny hełm dający jego właścicielowi superinteligencję i superwysoką średnią ocen w szkole.

_Bara-Bara-WooHoo

No właśnie. Szkoła. A zatem młodzież. A jeśli młodzież - to i dzieci. A jeśli dzieci, to i dziadkowie. W *The Sims 2* komputerowi ludzie rodzą się jako niemowlaki, po krótkim czasie (mniej więcej dwie godziny czasu rzeczywistego) stają się dziećmi, potem nastolatkami, dorosłymi, a w końcu seniorami rodu. CAŁE ŻYCIE SIMA TRWA OKOŁO 30 GODZIN, ALE MOŻNA JE PRZEDŁUŻYĆ, JEŚLI JEGO ŻYCIE BYŁO SZCZĘŚLIWE, DBAŁ O KONDYCJĘ FIZYCZNĄ, A CZĘŚĆ PUNKTÓW ASPIRACJI WYDAŁ NA ELIKSIR ŻYCIA. A skąd się biorą dzieci? Z łóżkowych igraszek, znanych w grze pod nazwą WooHoo. Co prawda, PODCZAS WOOHOO NIEWIELE WIDAĆ, BO RZECZ DZIEJE SIĘ POD KOŁDRĄ LUB W PIANIE PODCZAS KĄPIELI, ALE TRZEBA PRZYZNAĆ, ŻE W NOWEJ GRZE SIMY SĄ DUŻO BARDZIEJ NIEGRZECZNE. Chcą „robić WooHoo" z różnymi partnerami, a wśród flirtowych zaczepek jest nawet „klepanie po tyłku". Czy to nie podchodzi pod seksualne molestowanie? Co ciekawe, jeśli w wyniku WooHoo pojawi się maluch, dziedziczy po rodzicach wygląd i charakter, a dokładniej jego osobowość i aparycja są wynikiem połączenia genów mamy i taty, wymieszanych ze szczyptą pierwiastka losowego.

_Pan jest ojcem?

Tak jak dzieci simów przypominają rodziców, tak *The Sims 2* przypomina poprzedników (szczególnie pierwszy zestaw dodatków), przy czym odziedziczyło po nich to, co najlepsze. Możesz tu organizować imprezy jak w *Sims: Prywatka*, zastawiać mieszkanie bardzo wymyślnymi przedmiotami jak w *Sims: Światowe Życie*, wybierać się na wycieczki do centrów handlowych jak w *Sims: Randka*. W JEDNYM Z TRZECH DOSTĘPNYCH W GRZE MIASTECZEK SĄ NAWET DUCHY I KOSMICI, WPROWADZAJĄCE DO GRY PIERWIASTEK NADNATURALNY ZNANY Z *SIMS: ABRAKADABRA*. Większość negatywnych cech przodków udało się zostawić gdzieś w niewykorzystanym materiale genetycznym, ale kilka paskudnych chromosomów do *The Sims 2* niestety się dostało. NAJWIĘKSZA WPADKA TWÓRCÓW TO TO, ŻE SIMY, PODOBNIE JAK W PIERWSZEJ CZĘŚCI GRY I WSZYSTKICH DODATKACH DO NIEJ, MAJĄ OGROMNE KŁOPOTY Z ODNAJDYWANIEM ŚCIEŻEK. Jeśli jeden z nich chce wejść do łazienki, skorzystać z toalety, a drugi właśnie skończył się kopać i wychodzi, w połowie przypadków oba zatną się w drzwiach. Ten pierwszy nie będzie chciał się ruszyć, krzycząc na tego drugiego, że pozbawia go intymności, ten drugi zaś, zablokowany, nie będzie mógł wyjść. Tego aspektu gry programiści z Maxis chyba już nigdy nie nauczą się kodować. Poza tym można ponarzekać na wysokie wymagania sprzętowe i brak zwierzaków. Psy i koty w pierwszych Simsach pojawiły się dopiero w którymś z kolei dodatku, ale to tak ważny element naszego codziennego życia, że chciałoby się, by w *The Sims 2* były one od razu.

MIMO TYCH UWAG JEDNAK *THE SIMS 2* WCIĄGNĘŁO MNIE PO USZY, A POTEM JESZCZE TROCHĘ. Nie sądzę co prawda, by któryś z fanów FPS-ów nagle zapałał miłością do takiego grania, ale zwolennicy tego gatunku będą w siódmym niebie. Pierwsze *The Sims* stworzyło zupełnie nowy rodzaj gier, drugie *The Sims 2* to obecnie najlepszy jego reprezentant. Grać!

_Dr Szymek



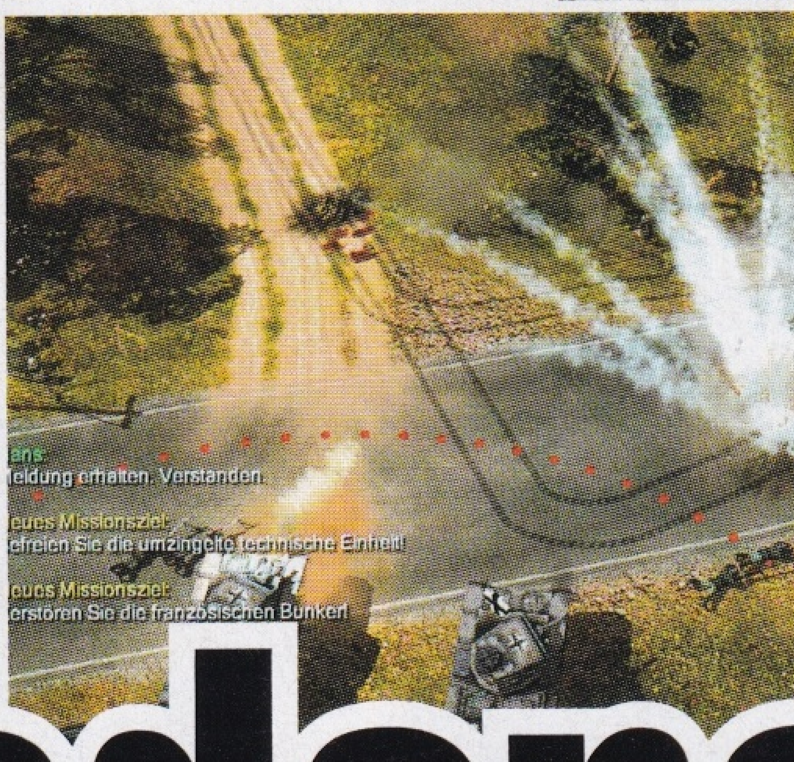
Tak jak we wszystkich krajach, w których The Sims 2 będzie miało oficjalną premierę, również w Polsce do gry przeniesiona zostanie znana postać z życia publicznego. W naszym kraju będzie to rockowa wokalistka Agnieszka Chylińska, sama jest wielką pasjonatką Simów (jej ulubiony dodatek to Zwierzaki).

SMS
Codename: Panzers - najlepszy wojenny RTS w historii gier komputerowych!



Wojna nigdy nie była tak ładna!!!







Codename Panzers - Phaze One

Wojna nigdy nie była tak zabawna!

METRYCZKA

Producent: Stormregion/CDV
Dystrybutor: Cenega Polska
Cena: 119 zł
Platforma: PC
Gatunek: RTS
Multiplayer: tak

GRAFA_18/20
OPRAWA GODNA first-person shooterów. Pełne, cudowne 3D, dynamiczne oświetlenie, systemy cząsteczkowe... Bierz, co chcesz!

MUZA_7/10
MUZYKA PRZECIĘTNA. Ale za to efekty dźwiękowe - głosy, kanonada, otoczenie - najwyższej próby!

MIÓD_44/50
DAWNO JUŻ NIE GRAŁEM w coś równie jakościowego! Tu wszystko jest przynajmniej bardzo dobre!

DŁUGOŚĆ_16/20
30 MISJI SINGLE-PLAYER (i cooperative) plus trzy tryby multiplayer (do 8 osób naraz) powinny dać zajęcie na całe długie, jesienne tygodnie.

18+7+44+16=......

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
PIII 750 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB

DE OFISZAL disklejmer: Poniższy tekst wyraża przekonania niżej podpisanego i nikogo więcej. Nie został, czego autor po cichu żałuje, bo kasy zawsze mało, kupiony przez aktywistów ruchu Eriki Steinbach i innych niemieckich oszołomów domagających się rewizji historii. Nie jest jednak zarazem zamiarem autora równanie z gruntem i potępianie w czambuł znakomitej gry tylko po to, by przypodobać się kilku nacjonalistycznie usposobionym historyczno-histerycznym ignorantom. Jeśli Polacy nie wiedzą, co to takiego propaganda hitlerowska i w jaki sposób działała - karmiąc kłamem również obywateli Trzeciej Rzeszy - cóż, pozostaje powrót do szkoły.

Zacznijmy jednak o początku, od odchrząknięcia. Odchrząknięcia, które ośmieliło się wedrzeć w pełną nabożeństwa ciszę, jaka zapadła po pierwszym pokazie Codename: Panzers, w którym uczestniczyliśmy. Staliśmy zaś w ciszy dlatego, że NIGDY WCZEŚNIEJ NIE DANE NAM BYŁO OGLĄDAĆ STRATEGII CZASU RZECZYWISTEGO, KTÓRA ZACHOWYWAŁABY SIĘ - I WYGLĄDAŁA! - JAK TA. Teraz cięcie - jesteśmy jakiś rok później, w chwili obecnej. W tzw. międzyczasie - przynajmniej dwie gry podobne - Silent Storm rosyjskiego Nival Interactive i Soldiers: Ludzie Honoru - rosyjskiej (hehe) Best Way. Mimo to Codename: Panzers - dzieło węgierskiego Stormfront Studio (S.W.I.N.E.) ponownie zdołało pozbawić nas tchu. Z zachwytu.

_Druga wojna w 2 tygodnie

Codename: Panzers (Phaze One, co sugeruje przerodzenie się gry w serię) to KOMPLETNIE POZBAWIONA ZARZĄDZANIA SUROWCAMI STRATEGIA (TAKTYKA) CZASU RZECZYWISTEGO (Z AKTYWNĄ PAUZĄ). SWYM GRACZOM PROPONUJE 30 MISJI SINGLE-PLAYER (ALE Z MOŻLIWOŚCIĄ ROZEGRANIA ICH W COOPERATIVE) pogrupowanych w trzy kampanie: polską, radziecką, amerykańską. Niemiecka rozpoczyna się w Polsce - w briefingu odtworzony jest oryginalny rozkaz sugerujący, że to polska strona odpowiada za agresję Rzeszy. Później akcja przenosi się do Francji, na Kretę, do ZSRR... Z kolei Rosjanie rozpoczynają na przedpolach Moskwy, by przenieść się do Stalingradu, na łuk kurski, „wyzwolić" Budapeszt i ostatecznie zatknąć flagę z sierpem i młotem na Bramie Branderburskiej. Amerykanie zaś otworzą drugi front, by następnie, przez Normandię i Ardeny dotrzeć do Fatherlandu.

_Treść strategii czasu rzeczywistego

W GRZE BIERZE UDZIAŁ PONAD 100 JEDNOSTEK ODTWORZONYCH W NIEPRAWDOPODOBNYCH WRĘCZ DETALACH (W TYM PONAD 50 SAMEJ PIECHOTY, CO ODDAJE JEJ ZNACZENIE NA FRONTACH DRUGIEJ WOJNY ŚWIATOWEJ). Codename: Panzers rozgrywa się w skali taktycznej, a więc zwykle na ekranie jest nie więcej niż kilkanaście jednostek lub grup. Nie jest jednak tak, jak w ultrarealistycznej serii Close Combat, gdzie pojedynczy szczęśliwy traf jest w stanie wyeliminować nawet Tygrysa Królewskiego. Tu jednostki, jak na obsadę RTS-a przystało, wyposażone są w paski energii, dzięki czemu nawet najsłabsze oddziały są zwykle w stanie wycofać się z huraganowego ognia przeciwnika. Warto natomiast, jak w rzeczywistości, stosować taktykę: tak manewry jak ataki kombinowane - samolotami, artylerią, bronią pancerną, wreszcie grupami piechoty. Jedyny mankament gry to przeciętna AI, która odbiera część radości ze spektakularnych zwycięstw.

_Forma first-person shootera

CODENAME: PANZERS, WIERZCIE SCREENSHOTOM I WŁASNYM OCZOM, NALEŻY DO NAJPIĘKNIEJSZYCH GIER, JAKIE KIEDYKOLWIEK POJAWIŁY SIĘ NA „PIECACH". Oprawa graficzna jest tak dobra, że większość filmików przed i w trakcie misji stworzona jest przy udziale engine'u! Jej pełną przestrzenność podkreśla dodatkowo system wiarygodnej fizyki, dzięki któremu możliwe jest przewrócenie lub zniszczenie niemal każdego obiektu na planszy! Obraz gry dopełnia znakomite audio (w wersji angielskiej, gdyż wciąż czekamy na jej polską wersję). Całość - tak treść jak forma - predestynują Codename: Panzers do tytułu RTS-a roku 2004. Zatem: brać i grać! Nie ma lepszej gry tego typu!

_Hugo Cojones



ALTERNATYWY

Soldiers: Ludzie Honoru
Najbliższa Codename: Panzers pod względem treści jest chyba stareńka Close Combat. Najbliższa pod względem formy - Soldiers: Ludzie Honoru i to ona uznana może być za główną konkurentkę do tytułu RTS-a roku.





Poliżesz mi łapkę?



Byle tylko upadła na cztery łapy...



A kysz, a kysz!



Maeow, czy miau?

Testowano na... PC

Catwoman

SMS
Licencja filmowa w starym (nie)dobrym stylu – Catwoman to przeciętna, niedopracowana gra.

Catwoman

Przytępione pazurki kocicy

BYŁ taki okres w historii gier, skończył się mniej więcej dwa, może trzy lata temu, w trakcie którego większość hardcore'orowych (w ich mniemaniu) graczy każdą dyskusję na temat gier kończyła lepperowskim „Electronic Arts musi odejść". Koncern ten bowiem, obecnie największy w branży, prowadził politykę, w ramach której od jakości gier, które trafiały na rynek, dużo ważniejsze było to, by miały znane tytuły i były dobrze – a nawet przesadnie – promowane. Na przestrzeni kilkunastu ostatnich miesięcy sytuacja uległa ogromnej, a przy tym chyba jeszcze niezauważonej przez owych hardcore'owców - zmianie. Produkcje EA nadal są promowane przy każdej okazji, ale teraz to naprawdę świetne produkcje i zasługują one na wysokie oceny recenzentów oraz komercyjny sukces. *Catwoman* tymczasem to powrót do najmniej chlubnych tradycji firmy - i najsłabsza gra EA od długiego czasu.

_Dwa miliony dolarów

Gra bazuje oczywiście na filmie, który właśnie wszedł na nasze ekrany kinowego, a który przedstawia historię Kobiety-Kota, jednej z bardziej... seksownych bohaterek komiksów z Bat-Manem. NIESTETY TWÓRCY FILMU POZMIENIALI WIELE Z KOMIKSOWYCH „FAKTÓW", CO SPRAWIŁO, ŻE FABUŁA OBRAZU NIEZBYT TRZYMA SIĘ KUPY (A MOŻE WŁAŚNIE TRZYMA SIĘ ZA BARDZO - HE, HE, HE), a w głównej roli obsadzili Halle Berry - uroczą czekoladkę, która jednak okazała się za mało wysportowana do tej roli i w wielu scenach musiał ją zastępować kaskader... płci męskiej. W EFEKCIE FILM ZBIERA NAJNIŻSZE Z MOŻLIWYCH OCEN (SPRAWDŹCIE JEGO POZYCJĘ CHOĆBY NA LIŚCIE 100 NAJGORSZYCH FILMÓW PRESTIŻOWEGO SERWISU WWW.IMDB.COM) i ogólnie zawodzi. Zabrakło dodatkowych dwóch milionów dolarów, jakie producenci filmu *Kod dostępu* przelali na konto Halle Berry, by ta zgodziła się pokazać na planie piersi (oczywiście tylko i wyłącznie dla wzbogacenia wartości artystycznej dzieła). Gry bazujące na filmach zasadniczo są co najwyżej średnie, gra wykorzystująca motywy tak słabego filmu po prostu nie mogła być dobra.

_Kotka z Persji

I nie jest. Przy czym GRA POWTARZA SŁABOŚCI FILMU – MA BEZSENSOWNĄ I PRZEDSTAWIONĄ W CHAOTYCZNY I NIEZROZUMIAŁY SPOSÓB FABUŁĘ, A BOHATERKA RUSZA SIĘ TAK SZTYWNO, ŻE RZECZYWIŚCIE PRZYDAŁBY SIĘ JEJ DUBLER – a do tego dodaje kilka własnych. *Catwoman* to gra akcji, którą najłatwiej porównać do niedawnego przeboju *Prince of Persia*. Każdy z kilkunastu poziomów wymaga od Kobiety-Kota przede wszystkim dużych umiejętności akrobatycznych, a od czasu do czasu zmusza ją też to sprania pysków kilku bandytom. Walka odbywa się przy użyciu bicza, którym można uderzać lub też łapać przedmioty leżące na ziemi - i rzucać nimi w opryszków. Na bliski dystans w bojowym repertuarze kocicy znajdują się uderzenia pięścią i kopniaki. SYSTEM WALKI WZBOGACAJĄ UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE, JAKIE MOŻESZ KUPIĆ PO KAŻDYM ETAPIE ZA ZDOBYTE PUNKTY, W TYM NP. MOŻLIWOŚĆ WŁĄCZENIA TRYBU BULLET TIME (ale przez całą grę każda bójka to po prostu mechaniczne i pozbawione finezji uderzenie w klawisze). Dużo fajniejsze byłyby te „akrobatyczne" fragmenty gry, gdyby nie to, że sterowanie jest dość toporne, a na PC-tach, jeśli grasz na klawiaturze, właściwie uniemożliwia ono sensowną zabawę. Poza tym duża grywalność Prince of Persia wynika z tego, że w tamtej grze poziomy zaprojektowano rewelacyjnie i z dużym wyczuciem, tymczasem w *Catwoman* często się zastanawiasz się, dokąd tak naprawdę musisz pójść. Ponieważ twórcy gry zdawali sobie sprawę z tego, że etapy są dość przeciętnie, udostępnili tryb FPP, w którym Kobieta-Kot widzi zapachową wskazówkę kierującą ją do końca poziomu.

_Może Whiskas?

JAKI FILM - TAKA GRA. CATWOMAN TO PRZECIĘTNA PRODUKCJA, ZE ŚREDNIĄ GRAFIKĄ, DŹWIĘKIEM, KTÓRY NADAJE SIĘ TYLKO JAKO TŁO DO WINDY W NOWOCZESNYM BIUROWCU, TRAGICZNYM STEROWANIEM I KAMERĄ, KTÓRA RACZEJ UTRUDNIA NIŻ POMAGA W ROZGRYWCE. Oby tylko gra nie sprzedała się za dobrze – wtedy bowiem EA mogłoby wrócić do praktyk sprzed lat. A na tym straciliby wszyscy gracze.

_Mgr Gracz

METRYCZKA

Producent: EA
Dystrybutor: EA
Cena: 99,90 zł
Platforma: PC, PS2, XBX, NGC
Gatunek: zręcznościowa
Multiplayer: nie

GRAFA_13/20
Ładnie wykonane poziomy i niezłe modele postaci to plusy grafiki, ale toporna animacja całości psuje ogólne wrażenie.

MUZA_06/10
Halle Berry wypowiada kwestie głosem tak „seksownym", że aż kabaretowym.

MIÓD_25/50
Kamera pracuje skandalicznie, sterownie doprowadza do szału, system walki jest banalny.

DŁUGOŚĆ_10/20
Fabuła filmowa podzielona na kilkanaście poziomów to właściwie wszystko, co Catwoman ma do zaoferowania.

13+6+25+10= ......

SPRAWDŹ TO!

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
Procesor PIII 800 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB

ALTERNATYWY

Spider-Man 2

Szczególnie jeśli masz możliwość grania na konsolach, Spider-Man 2 jest dużo lepszą propozycją dla tych, którzy są spragnieni zabawy w superbohaterów.



Testowano na... PC....



Polak potrafi zrobić zadymę....



Filtry nakładane na powtórki to kapitalny pomysł.





Pozazdrościł Małyszowi?



SMS

Kolejna udana polska gra. Tym razem rajdy samochodowe porównywalne z Colinem czy Richard Burns Rally. Gaz do dechy!

Xpand Rally

Polak potrafi... się ścigać

PRZYWYKLIŚMY do tego, że większość gier komputerowych polskiej produkcji kwitowało się delikatnym uśmiechem politowania. Nie da się ukryć, że "dzieła" naszych rodzimy programistów czy to z powodu braku umiejętności, czy odpowiednich funduszy, nie zachwycały poziomem i jakością wykonania. Coś na szczęście zaczyna się zmieniać – po bardzo dobrze przyjętym *Painkillerze*, wrocławska firma TECHNALND WYPUŚCIAŁA SAMOCHODÓWKĘ, KTÓRA MOŻE KONKUROWAĆ Z NAJLEPSZYMI!!!

_Chrome na kółkach

Co ciekawe, *Xpand Rally* to samochodówka, którą napędza... engine graficzny z FPP-eka. PAMIĘTACIE GRĘ *CHROME*? TO WŁAŚNIE SILNICZEK Z TEJ GIERKI WYKORZYSTANO W XR. Oczywiście engine ten podrasowano i dostosowano do wymagań nowego gatunku, co dało efekty więcej niż zadowalające. W grze pojawiają się wszystkie budujące wrażenie realizmu smaczki i pierdółki z najnowszych rajdowych gier na PC, czyli kurz i świetlne refleksy na szybach, kłęby pyłu wyrzucane w powietrze pod kołami, efekty pogodowe itd. Szczególnie efektownie wygląda to podczas powtórek. OPCJĘ REPLAY WZBOGACONO O FILTRY, KTÓRE MOŻNA NAŁOŻYĆ NA OBRAZ (NP. SEPIOWY EFEKT STAREGO FILMU), A TAKŻE MOŻLIWOŚĆ WYEKSPORTOWANIA POWTÓRKI DO PLIKU AVI, Z WYBRANYM KODEKIEM (!!!). Jazdę obserwować można oczywiście we wszystkich standardowych widokach, wraz z obowiązkowym w poważnych rajdówkach widokiem zza kierownicy. Niestety wszystkie te bajery wiążą się z dość dużymi wymaganiami sprzętowymi, a co dość dziwne, LICZBA WYŚWIETLANYCH KLATEK WYRAŹNIE SPADA PRZY ZBIORNIKACH WODNYCH. Może engine generuje wtedy łuski na karpiach?

_Tryby nietypowe

Xpand Rally umożliwia rozgrywkę na kilka różnych sposobów. Przede wszystkim NA POCZĄTKU DECYDUJESZ, CZY GRASZ NA POZIOMIE TRUDNOŚCI DOSTOSOWANYM DLA AMATORÓW, CZY TEŻ RZUCASZ SIĘ NA GŁĘBOKĄ WODĘ I WARUNKI JAZDY MAJĄ BYĆ REALISTYCZNIE ODWZOROWANE. Dużo ciekawszy jest oczywiście ten drugi wariant, bowiem w trybie „amator" *Xpand Rally* to po prostu zwykła zręcznościówka. Kolejna decyzja to wybór trybu gry. Jest on dość standardowy i ogranicza się właściwie tylko do mistrzostw, pojedynczego odcinka lub gry przez sieć. Mniej standardowa jest dalsza struktura gry. Zamiast normalnych rajdów, z następującymi po sobie odcinkami specjalnymi i strefami serwisowymi pomiędzy, mistrzostwa przypominają raczej tryb kariery w zręcznościowych ścigałkach. Na początku otrzymujemy trochę gotówki, samochód i dostęp do trzech odcinków specjalnych. KOLEJNE ZWYCIĘSTWA TO MOŻLIWOŚĆ DOKUPIENIA LEPSZYCH CZĘŚCI (z działów silnik, zawieszenie, hamulce, układ przeniesienia napędu, nadwozie oraz opony), nowych samochodów, dostęp do nowych tras oraz finanse na dokonywanie niezbędnych, bieżących napraw. Fani Colina i realizmu mogą być tym zawiedzeni, chociaż...

_Jazda, jazda, jazda!!!

No właśnie, „chociaż". Mistrzostwa są w grze bardzo – jak na rajdówkę – nietypowe. MARKI SAMOCHODÓW, ZE WZGLĘDU NA BRAK FUNDUSZY, SĄ WYIMAGINOWANE I NIE LICENCJONOWANE (NP. ZAMIAST PEUGOTA JEST LION, ALE SAMOCHÓD WYGLĄDA JAK NALEŻY), ale wrażenia płynące z jazdy są po prostu niesamowite i realistyczne. Fizyka przekonuje, samochód doskonale reaguje na zmienne warunki drogowe i pogodowe, jakiekolwiek błędy w modelu jazdy są niemal niezauważalne i zwrócą na nie uwagę jedynie przemądrzali fani hiperrealizmu. Tylko, że hiperrealizm jest wtedy, kiedy siedzi się za kółkiem prawdziwego samochodu w prawdziwym rajdzie, a nie w grze komputerowej. ODCINKI SPECJALNE (W USA, POLSCE, FINLANDII, KENII I IRLANDII) SĄ UMIEJĘTNIE SKONSTRUOWANE - NIE POZWALAJĄ NA RUTYNĘ, WYMAGAJĄ CIĄGŁEJ KONCENTRACJI I PEŁNEJ KONTROLI NAD AUTEM. To pierwsza gra rajdowa, w której kraksa może przynieść efekt w postaci obrażeń kierowcy, nawet na tyle dużych, że uniemożliwiających dalszą jazdę.

Xpand Rally to bardzo miłe zaskoczenie. Świetna rajdówka, której największą wadą jest właściwie tylko brak licencji na autentyczne marki aut. Mimo to dzięki dostępnemu edytorowi ChromEd możliwe jest stworzenie łatki, która „naprawi" tę niedogodność i myślę, że szybko się ona pojawi. A wtedy nie będzie już żadnych przeszkód, by rozkoszować się grą, która mimo rodowodu nie wywołuje wcale uśmiechu politowania.

_Borówa

METRYCZKA

Producent: Techland
Dystrybutor: Technland
Cena: 99,90 zł
Platforma: PC
Gatunek: rajdówka
Multiplayer: tak

GRAFA_17/20
Bez kompleksów. Mimo niższego budżetu - udało się zrobić grę, która wygląda niemal jak ostatni Colin.

MUZA_07/10
Muzyka jest i nie przeszkadza, odgłosy silnika i wózka na drodze w porządku, ale bez rewelacji.

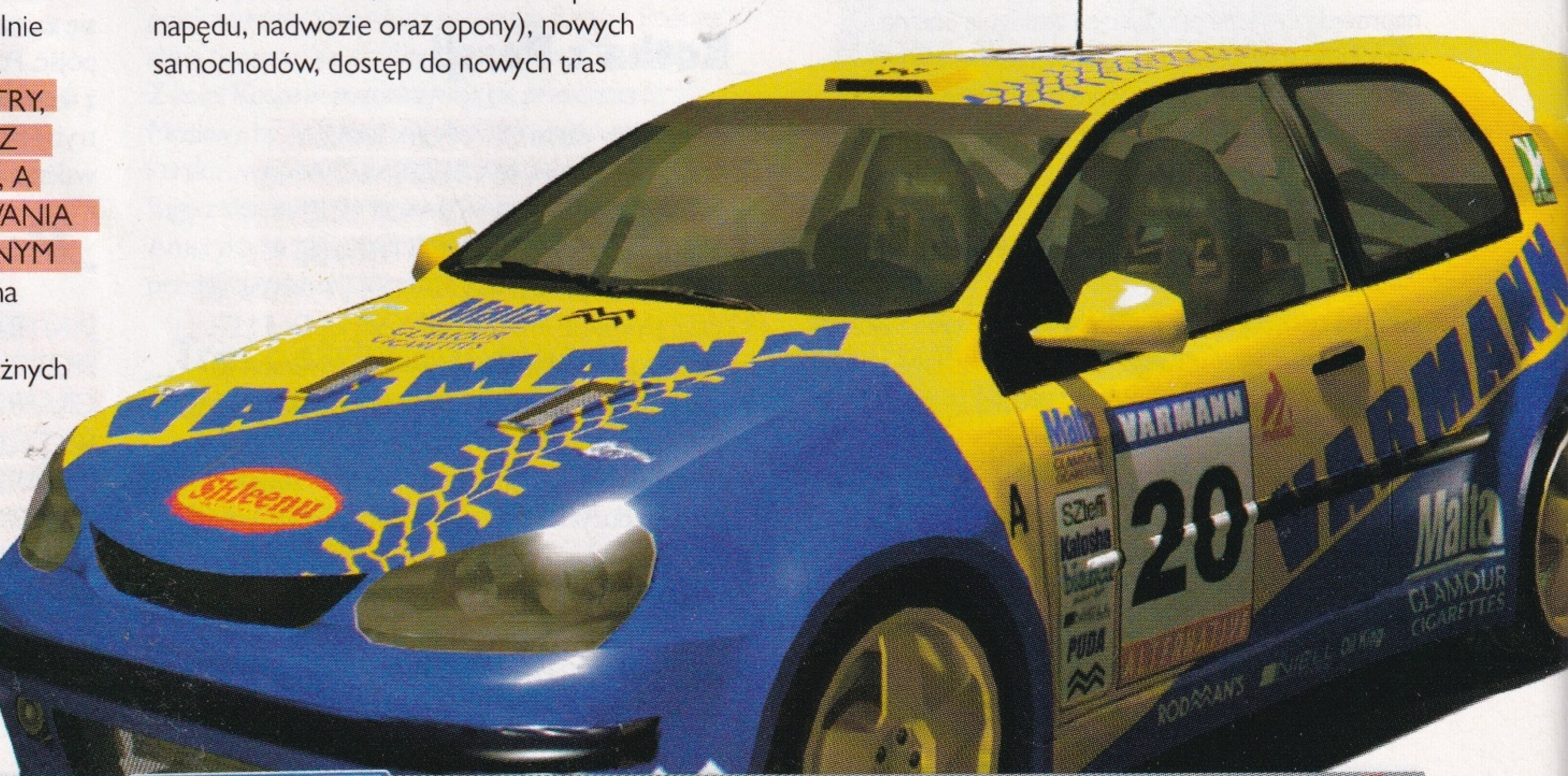
MIÓD_44/50
Zaskakująco dobry model jazdy – w trybie amator niezła zręcznościówka, w trybie symulacja rzecz dla wytrawnych kierowców.

DŁUGOŚĆ_16/20
Nie za dużo, nie za mało, w pudełku dostajemy tyle tras, autek i trybów multiplayera, ile trzeba za 99 zł.

17+7+44+16=......

SPRAWDŹ TO!

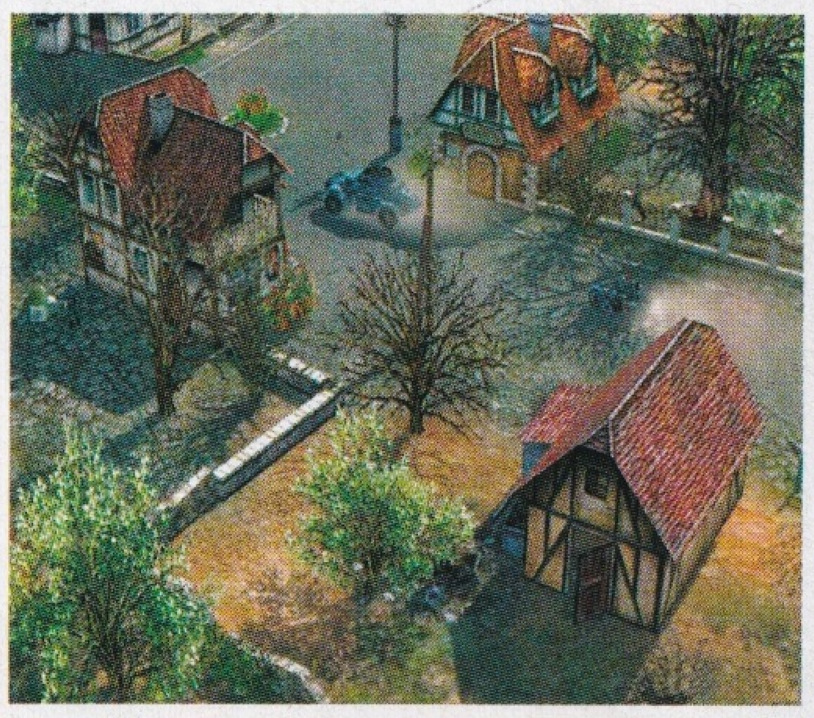
WYMAGANIA SPRZĘTOWE
Procesor PIII 1,5 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB

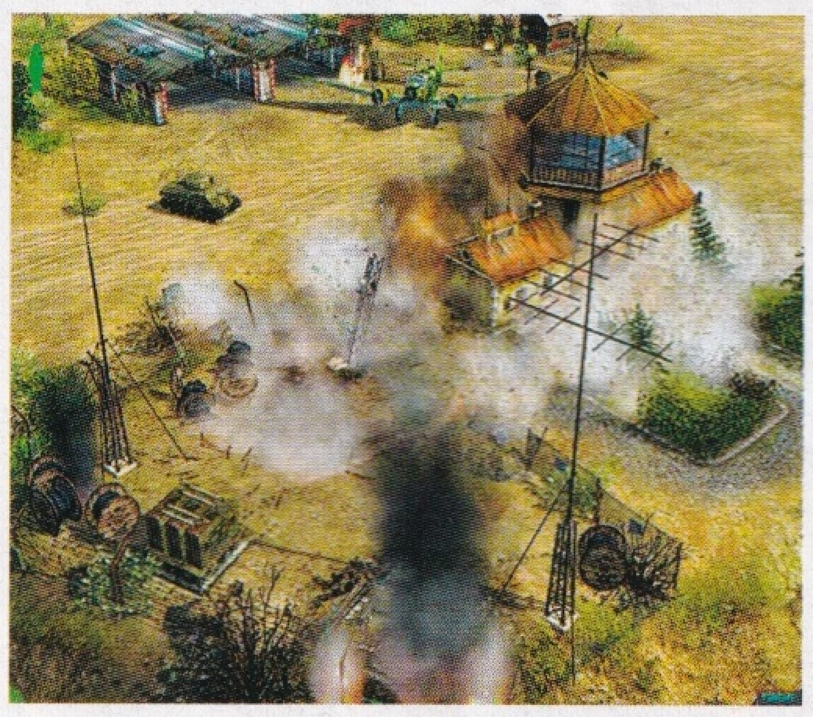




ALTERNATYWY

Richard Burns Rally
Wyścigi jeszcze bardziej hardcore'owe. Już na PS2 poziom symulacji zrywał czapki z głów, a na PC będzie pewnie jeszcze trudniej. Premiera RBR na PC jeszcze we wrześniu!





Soldiers: Ludzie Honoru

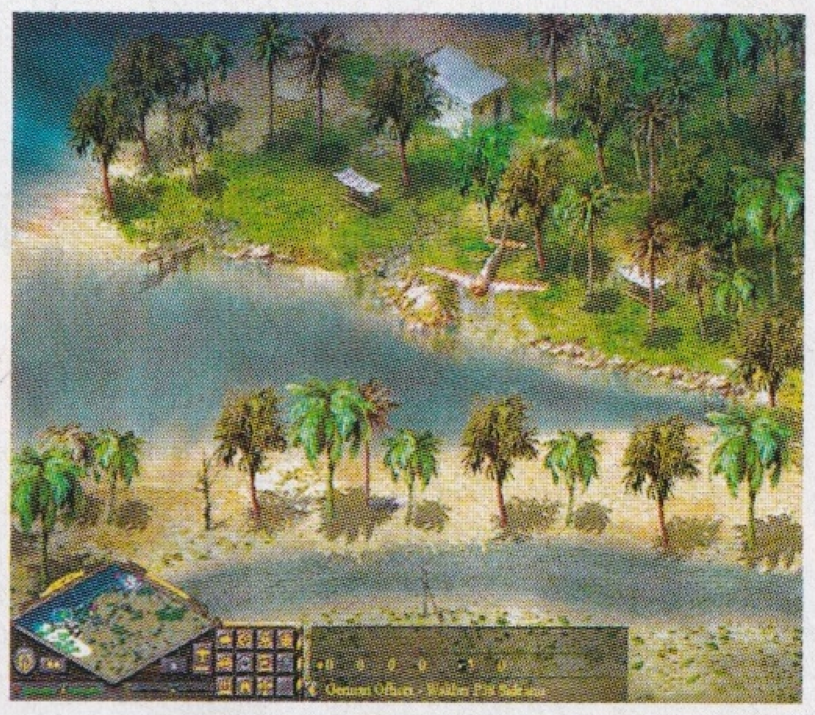
W zalewie RTS-ów z II Wojny Światowej, twórcy gier muszą sięgać po nowe, oryginalne pomysły, by zwrócić na swoją produkcję uwagę - tak jak uczynili to programiści odpowiedzialni za *Soldiers: Ludzie Honoru*, gry wydanej w Polsce przez firmę CD-Projekt.

Na pierwszy rzut oka to normalny RTS w skali taktycznej, w którym kierujesz niewielkim oddziałem żołnierzy w czterech kampaniach, po jednej dla Amerykanów, Brytyjczyków, Niemców i Rosjan. To jednak tylko pierwsze wrażenie, BOWIEM CAŁY SPOSÓB PROWADZENIA ROZGRYWKI ZMIENIA TZW. „DIRECT MODE", CZYLI MOŻLIWOŚĆ BEZPOŚREDNIEGO KIEROWANIA JEDNOSTKAMI Z KLAWIATURY. Jeśli wciśniesz i przytrzymasz klawisz [Ctrl] możesz przy użyciu strzałek kursora poruszać aktywną jednostką (np. czołgiem), a przy użyciu myszki wskazywać cel ostrzału. To rozwiązanie, którego wcześniej w RTS-ach nie było, element, który zwiększa precyzję ruchów oddziałów i celność ostrzału, a przez to zwiększa grywalność.

Twórców *Soldiers* pochwalić należy także za niesamowicie interaktywne otoczenie – wszystko można tu zniszczyć, wszystko poddane jest prawom fizyki i balistyki. I... byłoby rewelacyjnie, gdyby nie to, że nie wszystkie misje zaprojektowano w ciekawy, porywający sposób. Ale engine jest, więc może w Soldiers 2?

Platformy: PC
Dystrybutor: CD-Projekt

8 Ocena


Blitzkrieg: Horyzont w ogniu

Samodzielny dodatek do gry *Blitzkrieg*, strategii czasu rzeczywistego sprzed kilkunastu miesięcy. *HORYZONT W OGNIU* KONCENTRUJE SIĘ NA NAJWIĘKSZYCH BITWACH II WOJNY ŚWIATOWEJ W KTÓRYCH UDZIAŁ BRAŁ NIEMIECKI GENERAŁA ERWIN ROMMEL, uważany za jednego z największych mistrzów taktyki ówczesnego okresu. Dzięki temu przyjdzie ci walczyć pod Tobrukiem, Trypolisem i El Alamein, a także na Sycylii, w Ardenach i Normandii. Uzupełnieniem tego podstawowego zestawu scenariuszy, jest osiem misji, w których pojawia się nowa, niedostępna w oryginalnym Blitzkriegu strona konfliktu – Japonia.

Tak jak wszystkie dodatki do gier strategicznych, *Horyzont w Ogniu* poza nowymi misjami przynosi także nowe rodzaje jednostek. Jest ich aż pięćdziesiąt, w dużej mierze japońskiej produkcji, ale pojawiają się również takie „unity" jak czołg Panzer IV H czy samoloty Blenheim i Vickers Vildebeest. Poza tym dodatek poprawia algorytmy sztucznej inteligencji komputerowych przeciwnika, co jest o tyle ważne, że pozbawiono go trybów multiplayer.

Chociaż RTS-ów rozgrywanych w czasie II Wojny Światowej mamy ostatnio dużo, *Horyzont w Ogniu* niewiele ustępuje najnowszym produkcjom. To zasługa wyjątkowo udanych scenariuszy, które równoważą lekko już „podrdzewiałą" oprawę graficzną.

Platformy: PC
Dystrybutor: Cenega

7 Ocena





Joint Operations

Joint Operations to jeden z kilku wydanych w przeciągu ostatnich miesięcy sieciowych FPS-ów, a więc gra, która musiała konkurować z takimi gigantami jak *Unreal Tournament 2004* czy *Battlefield: Vietnam*. Do tego jeszcze grę wyprodukowała firma Novalogic, która od dłuższego czasu nie może przekonać graczy to swoich ostatnich produkcji. Tymczasem *Joint Operations* pozytywnie zaskakuje i stanowi poważną alternatywę dla większych konkurentów.

JOINT OPERATIONS TO GRA TYLKO I WYŁĄCZNIE DLA „SIECIOWCÓW", PONIEWAŻ POZA MAŁO GRYWALNYM SAMOUCZKIEM, NIE MA TU NIC, CO PRZYDAŁOBY SIĘ GRACZOM POZBAWIONYM DOSTĘPU DO SIECI. Jeśli natomiast jesteś on-line (czy to przez sieć LAN, czy podłączony przez Internet do serwera NovaWorld) możesz pograć w 30 map, w czterech różnych trybach rozgrywki, z – co najważniejsze – nawet setką, lub więcej graczy na raz. Duża liczba graczy jest zresztą potrzebna do zabawy w *Joint Ops*, bowiem mapy w grze są po pierwsze doskonale zaprojektowany (to najmocniejszy punkt gry), a po drugie bardzo duże, więc przy małej liczbie uczestników zabawy jest po prostu pusto i nudno.

Poza tym ponarzekać można na mało realistyczne (ale za to bardzo „miodne") zachowanie pojazdów i niewielką w sumie liczbę trybów, ale dzięki świetnym mapom łatwo o tym zapomnieć oddając się w 100% grze.

Platformy: PC
Dystrybutor: Cenega

8 Ocena





Ford Racing 2

Koncern Ford to jeden z największych producentów w branży motoryzacyjnej, nic więc dziwnego, że to właśnie jej samochody doczekały się już drugiej ścigałki poświęconej wyłącznie autkom amerykańskiego koncernu. Pierwsza część *Ford Racing* przyjęta została dość chłodno i raczej jako reklamówka Forda, niż pełnoprawna gra, jej twórcy mieli jednak większe ambicje. Dali temu wyraz w *Ford Racing 2*, samochodówce którą można by traktować całkiem poważnie, gdyby nie jeden, ale niezwykle istotny problem.

Problem ten, to SŁABY, NIE MAJĄCY WIELE WSPÓLNEGO Z REALIZMEM MODEL JAZDY. Można by to jeszcze było wytrzymać, gdyby gra oferowała duże emocje jako zwykła zręcznościówka, ale nawet traktowana jako gra „arcade" *Ford Racing 2* nie robi wrażenia. Samochody po prostu „źle" jeżdżą, lewitują na drogą, a nie trzymają się jej tak jak prawdziwe auta.

Gdyby nie to, gra byłaby jak najbardziej przekonywująca. Posiada 32 samochody Forda z różnych okresów działania firmy (m.in. modele SVT Mustang Cobra, Thunderbird, Mustang Mach III, Gran Torino, 49 Coupe), sporo tras o zróżnicowanej nawierzchni i kilka ciekawych trybów rajdów (np. utrzymywanie się w tunelu aerodynamicznym konkurenta). Cóż jednak z tego, jeśli najważniejsza część gry zawodzi...?

Platformy: PC
Dystrybutor: Cenega

5 Ocena

SMS: Świetna licencja filmowa, która niestety nie dzieli z kinowym obrazem graficznego przepychu. Szkoda!



Spider-Man 2

Dock Ock, kopnę cię w krok...

METRYCZKA

Producent: Treyarch
Dystrybutor: LEM
Cena: 249,90 zł
Platforma: PS2, XBX, NGC
Gatunek: zręcznościowa
Multiplayer: nie

GRAFA_10/20
Erm... Kiedy tylko odpaliłem grę, musiałem sprawdzić, czy czasem nie dostałem do recenzji wersji PS1. Jest brzydko...

MUZA_06/10
Ścieżka dialogowa w porządku, ale fruwanie z walkmanem jest trudne.

MIÓD_45/50
Jak Grand Theft Auto tyle, że z superbohaterem. Gra wciąga tak bardzo, że nawet się tego po niej nie spodziewasz...

DŁUGOŚĆ_15/20
Główna oś fabuły dość krótka, ale mnóstwo pobocznych zadań ratuje sytuację.

10+6+45+15=......

SPRAWDŹ TO!

Testowano na...PS2...

NOWY film o przygodach Spider-Mana jest już w naszych kinach, możemy więc, podobnie jak latem miliony Amerykanów, zobaczyć, jak Człowiek Pająk – w cywilu nieśmiały student Peter Parker – ratuje Nowy Jork przez szalonym naukowcem Doctorem Octopussem (dla znajomych Dock Ock). Równolegle z filmem do sklepów trafiła bazująca na jego licencji gra komputerowa w dwóch różnych wersjach – jednej przeznaczonej na PC-ty i drugiej przygotowanej z myślą o konsolach nowej generacji. Poza głównym bohaterem – Spider-Manem, i głównym bossem – Octopussem, obie edycje gry łączy właściwie tylko jedno. Obie są, mówiąc najogólniej, nieszczególnie ładne pod względem graficznym. Poza tym SPIDER-MAN 2 NA PC I KONSOLACH TO DWIE ZUPEŁNIE RÓŻNE PRODUKCJE.

_Grand Theft Spider-Man

Komputerowa wersja *Spider-Mana 2* to prosta, krótka, bardzo liniowa i złożona w pośpiechu zręcznościówka, wyraźnie przeznaczona przede wszystkim dla młodszych graczy. Tymczasem SPIDER-MAN 2 NA KONSOLACH TO TYTUŁ DUŻO BARDZIEJ ROZBUDOWANY, NIESAMOWICIE GRYWALNY, KTÓRY MÓGŁBY ODNIEŚĆ SUKCES NAWET WTEDY, GDYBY JEGO PREMIERZE NIE TOWARZYSZYŁ SPEKTAKULARNY SUKCES KINOWEGO FILMU. Nie da się jednak ukryć, że grywalność *Spider-Mana 2* nie są wyłącznie wynikiem pomysłowości twórców gry, a raczej tego, że w kreatywny sposób przenieśli oni do świata Człowieka Pająka swobodę rozgrywki znaną z serii Grand Theft Auto. Stosunkowo krótki główny wątek fabuły składa się w grze z kilkunastu ułożonych zgodnie z filmową chronologią wydarzeń... Pomiędzy nimi jednak MOŻESZ ROBIĆ TO, CO CHCESZ – CZYLI FRUWAĆ NAD MANHATTANEM, POMAGAĆ MIESZKAŃCOM NOWEGO JORKU, KTÓRZY ZNALEŹLI SIĘ W KŁOPOTACH, BRAĆ UDZIAŁ W RÓŻNEGO RODZAJU MINIGIERKACH I WYKONYWAĆ ZADANIA POBOCZNE (NP. DOSTAWA PIZZY!!!), niemające wpływu na treść gry. I musicie mi wierzyć, że jest to niebywała frajda.

W sieci

Frajda również dlatego, że poza swobodą *Spider-Man 2* oferuje coś jeszcze. TO PIERWSZA GRA O CZŁOWIEKU PAJĄKU, KTÓRA KONCENTRUJE SIĘ NA TYM, CO DLA TEJ POSTACI NAJWAŻNIEJSZE, TO ZNACZY ZABAWACH Z SIECIĄ. KAŻDY, KTO CZYTAŁ JAKIKOLWIEK KOMIKS Z PAJĄCZKIEM, WIE, JAKIE SZTUCZKI POTRAFIŁ ON WYKONYWAĆ Z WŁASNĄ SIECIĄ. W grze większość z nich można powtórzyć. Sieć służy tu nie tylko do fruwania i wykonywania efektownych ewolucji pomiędzy budynkami, ale także do walki z przeciwnikami. Przy jej użyciu możesz choćby unieruchomić bandytę, zawiesić go na latarni lub też wyrzucić w powietrze, a także wykonać całą kombinację podobnych ciosów. Pod koniec gry byłem już tak biegły w posługiwaniu się siecią, że potrafiłem kilkoma ruchami obezwładnić grupkę przeciwników, wyrzucić ich w górę, w powietrzu „sprzedać" serię uderzeń, a jeszcze przed upadkiem ponownie chwycić w sieci i powtórzyć combos. Wygląda to bardzo efektownie.

Kwadratowy pająk

WYGLĄDA ON, A WŁAŚCIWIE WYGLĄDAŁOBY, GDYBY LUDZIE Z TREYARCH PRZYŁOŻYLI WIĘKSZĄ WAGĘ DO OPRAWY GRAFICZNEJ PAJĄCZKA 2. Wydawało mi się, że twórcy gier konsolowych wypracowali już pewien standard graficzny, poniżej którego nie wypada schodzić. Myślę jednak, że *Spider-Man 2* jest pod tą poprzeczką. Modele postaci składają się z niewielkiej liczby wielokątów i są obłożone prostymi teksturami, budynki Mahattanu (trzeba przyznać, że bardzo rozległego) wyglądają jak tekturowe pudełka, animacja wszystkich postaci – może z wyjątkiem samego Spider-Mana – również pozostawia sporo do życzenia. Tak niski poziom grafiki trudno sensownie wytłumaczyć - grę robiło przecież studio z dużym doświadczeniem, a wydawca (drugi koncern w branży) chyba nie żałował gotówki na tak wartościową licencję. No, chyba że programiści uznali, że świetna grafika nie jest potrzebna, skoro grywalność stoi na tak wysokim poziomie. Jeśli tak było - mieli rację, bowiem nawet mimo niedociągnięć oprawy graficznej SPIDER-MAN PRZYKUŁ MNIE DO TELEWIZORA NAJDŁUŻEJ ZE WSZYSTKICH WAKACYJNYCH GIER.

Spider-Man 2 to pozycja nie tylko dla fanów Człowieka Pająka i kinomanów podekscytowanych nowym filmem z Tobeyem Maguire'em. To bardzo udana i wciągająca gra, która bawić będzie wszystkich fanów zręcznościówek. GDYBY JESZCZE TYLKO GRAFIKA BYŁA LEPSZA...

_Młody

ALTERNATYWY



Grand Theft Auto: San Andreas
Tym razem alternatywa ciężkiego kalibru. Jeśli spodobała ci się swoboda Spider-Mana 2, przygotuj się na GTA: SA. To dopiero będzie granie!



Testowano na...PS2...

SMS
Jedyna gra z oficjalną licencją igrzysk olimpijskich. Niestety nie oznacza to wcale, że udana.

Athens 2004

Zgarnij złoto dla naszych!!!

KIEDY piszę te słowa, igrzyska trwają w najlepsze i szczerze mówiąc - nie wyobrażam sobie lepszego momentu, by odpalić wydaną wyłącznie na PlayStation 2 grę *Athens 2004* - jedyną oficjalną produkcję wykorzystującą licencję igrzysk. Gry sportowe takie jak ta były niegdyś, szczególnie w czasach komputerów ośmiobitowych, wyjątkowo popularne, a niejeden z ówczesnych graczy złamał na *Decathlonie* czy innych *Summer Games* joystick (dziś właściwie mało popularny, a kiedyś najważniejszy kontroler do gier). Przyczyną wysokiej śmiertelności „dżojów" był fakt, że w WIĘKSZOŚCI TAKICH GIER KLUCZEM DO OSIĄGNIĘCIA WYSOKIEGO WYNIKU BYŁO JAK NAJSZYBSZE MACHANIE GAŁKĄ RAZ W LEWO, RAZ W PRAWO. NA SZCZĘŚCIE *ATHENS 2004* - PRZYNAJMNIEJ W CZĘŚCI - NIE POWIELA TEGO SCHEMATU, bo - biorąc pod uwagę cenę joypadów Dual Shock - twórcy gry skazaliby nas na bardzo kosztowną zabawę.

_Olimpijskie tryby

W *Athens 2004* grać można na wiele sposobów - zarówno w pojedynkę, jak i z wieloma graczami. ZABAWA Z INNYMI FANAMI LEKKOATLETYKI JEST - MÓWIĄC SZCZERZE - DUŻO PRZYJEMNIEJSZA I BARDZIEJ EMOCJONUJĄCA. Nic w tym jednak dziwnego, jeśli weźmiemy pod uwagę to, że całe igrzyska zbudowano przecież na chęci i potrzebie międzyludzkiej rywalizacji. Niezależnie od tego, czy złoto zdobywać będziemy sami, czy w większej grupie, przed rozpoczęciem zabawy i określeniem naszej narodowości wybrać musimy tryb gry. Autorzy *Athens 2004* postarali się, by było ich sporo - I MOŻEMY WZIĄĆ UDZIAŁ W TRENINGU, ROZEGRAĆ JEDNĄ KONKRETNĄ DYSCYPLINĘ, KILKA WYBRANYCH SAMODZIELNIE, DECATHLON (CZYLI USTALONY Z GÓRY ZESTAW DZIESIĘCIU DYSCYPLIN) LUB TEŻ CAŁĄ OLIMPIADĘ SKŁADAJĄCĄ SIĘ ZE WSZYSTKICH 24 DOSTĘPNYCH W GRZE SPORTÓW. Zaskakującym elementem gry jest przeznaczony dla wielu graczy tryb Party, w którym zabawa wygląda nieco inaczej niż w trybach pozostałych – o tym jednak za moment...

_Dwanaście wspaniałych – razy dwa!

Dyscypliny dostępne w grze to te najciekawsze z lekkoatletycznych sportów. W grze tego typu nie mogło oczywiście zabraknąć biegów na różne dystanse, z przeszkodami i bez. Kolejny żelazny punkt gier sportowych to skoki wzwyż, w dal i o tyczce, rzut oszczepem i kulą oraz podnoszenie ciężarów. Do tego dochodzi kilka dyscyplin gimnastycznych, pływanie różnymi stylami i na różne odległości oraz sporty nieco bardziej egzotyczne, jak np. strzelanie do rzutek, łucznictwo czy konny turniej skoków przez przeszkody. Znawcy gier lekkoatletycznych - czyli raczej gracze ze stażem, bo dawno już nie mieliśmy porządnej sportówki tego typu, nie będą zaskoczeni - nie ma w Athens 2004 żadnej dyscypliny, jaka wcześniej nigdzie się nie pojawiła.

_Wal i kręć

Teraz to, co najważniejsze – sterowanie. Jak pisałem we wstępie, tylko częściowo twórcy *Athens 2004* odeszli od schematu sterowania opatentowanego już w pierwszych grach lekkoatletycznych przed niemal 20 laty (!!!). DYSCYPLINY, TAKIE JAK BIEGI, PŁYWANIE CZY WIĘKSZOŚĆ RZUTÓW, WYMAGAJĄ NIESTETY WALENIA NA PRZEMIAN W KLAWISZE. Potrafi do totalnie zmęczyć, może być więc stosowane jako metoda wychowawcza dla tych szkrabów, które nagminnie dłubią w nosie lub uchu. W dyscyplinach bardziej złożonych, szczególnie w gimnastyce, sterowanie wymaga już nie szybkości, a precyzji oraz wyczucia rytmu - i jest to niezaprzeczalny plus tej produkcji. Tyle tylko, że właściwie w każdej z tych dyscyplin, w których nie walisz w klawisze, zawodnikami steruje się w całkowicie unikatowy sposób, przez co musisz opanować kilkanaście różnych sposobów interakcji z joypadem. A to z kolei niezaprzeczalny błąd.

_Tańcz za medale

Te minusy sprawiają, że trudno wyobrazić sobie kogoś zainteresowanego tą grą za kilka tygodni. Na razie jednak, póki trwa olimpiada, można w nią zagrać. Tylko uważajcie na pady i kciuki. Aha – i jeszcze obiecana informacja na temat trybu Party? OTÓŻ... W TRYBIE TYM DO KONSOLI PODŁĄCZASZ MATĘ DO TAŃCZENIA I W TEN SPOSÓB ORGANIZUJESZ ZAWODY Z GIMNASTYKI ARTYSTYCZNEJ... POWARIOWALI!

_Mgr Gracz

METRYCZKA

Producent: 989 Sports
Dystrybutor: Sony Polska
Cena: 219,90 zł
Platforma: PS2
Gatunek: sportowa
Multiplayer: ależ tak!

GRAFA_15/20
W porządku – minus to sportowcy pozbawieni wyrazistości, a plus to detale (np. drgająca poprzeczka po skoku).

MUZA_06/10
Jest, przygrywa, pasuje do powtórek i ekranów menu. Komentarz oszczędny, ale przynajmniej pasujący do wydarzeń na ekranie.

MIÓD_35/50
Z jednej strony, brutalna prostota walenia w klawisze, z drugiej - zbyt wiele sposobów sterowania, by je zapamiętać.

DŁUGOŚĆ_17/20
Dużo dyscyplin, sporo zróżnicowanych trybów – jest w co grać.

15+6+35+17=......

SPRAWDŹ TO!

ALTERNATYWY

My Street



Tak między nami mówiąc, Athens 2004 to nic innego jak zestaw 24 minigierek o tematyce sportowej. Podobnie jak My Street, gra o zwariowanych mieszkańcach pewnej ulicy - choć medali tam nie zdobędziesz...

Zobacz, jak radzi sobie Leon Zawodowiec w feudalnej Japonii!!! Onimusha 3 to bardzo udana samurajska gra!



Demony fruwające nad Łukiem Tryumfalnym – widzieliście coś takiego?

Bicz Jacquesa to potężna broń.

Porozumienie ponad podziałami.

Mów mi Leon – po japońsku.

Onimusha 3: Demon Siege



Leon Samuraj kontra demony!

METRYCZKA

Producent: Capcom
Dystrybutor: EA
Cena: 179,90 zł
Platforma: PS2
Gatunek: zręcznościowa
Multiplayer: nie

GRAFA_17/20
Rewelacyjne intro, piękne tła, dobrze animowane postacie. Do tego cała galeria robiących wrażenie demonów.

MUZA_08/10
Wreszcie dobrze udźwiękowione dialogi, klimatyczna muzyka i miły dla ucha francuski akcent Jeana Reno.

MIÓD_45/50
Wciągający system walki – łatwy do opanowania, ale nie uproszczony. Emocjonujące pojedynki z demonami!!!

DŁUGOŚĆ_17/20
Demon Siege jest dłuższe od poprzedników, a na dodatek ma sporo bonusów.

17+8+45+17=.....

SPRAWDŹ TO!

ZAZWYCZAJ kiedy odpalam na konsoli nową gierkę, wiem, czego się spodziewać i rzadko kiedy to, co dzieje się na ekranie, jest dla mnie zaskoczeniem. Tymczasem przez PIERWSZE DWADZIEŚCIA MINUT SPĘDZONE PRZY *DEMON SIEGE'U* SIEDZIAŁEM PRZED TELEWIZOREM Z OPADNIĘTĄ SZCZĘKĄ (AUTENTYCZNIE I DOSŁOWNIE!). A na początku dzieje się tu sporo. Renderowane, a więc przepiękne, intro pokazuje walkę samotnego samuraja z oddziałem demonów we wnętrzu ogromnej machiny bojowej sterowanej przez organiczny mózg. W wersji filmowej, z dużym budżetem, zdeklasowałoby wszystko to, co widzieliśmy w trylogii *Władca Pierścieni*, ale nawet na małym telewizorze i odgrywane z konsoli robi zapierające dech w piersiach wrażenie. Mimo to prawdziwe zaskoczenie przychodzi później. NIEOCZEKIWANIE PRZENOSIMY SIĘ DO PARYŻA, JEST MAJ 2004 ROKU, MIASTO ZOSTAJE ZAATAKOWANE PRZEZ ARMIĘ DEMONÓW, BRUTALNIE I BEZLITOŚNIE MORDUJĄCYCH MIESZKAŃCÓW STOLICY FRANCJI. Nagle na ekranie pojawia się postać z twarzą francuskiego aktora Jeana Reno (ten od Leona Zawodowca) i tak właśnie zaczyna się najbardziej pokręcona część serii Onimusha, zwanej czasem „Resident Evilem z samurajami".



_Do trzech razy sztuka

Mówi się, że przeklęte dusze nie idą ani do piekła, ani do nieba - cały czas błąkają się po ziemi i *Onimusha 3* zdaje się to potwierdzać. Nobunaga, główny „Zły" z dwóch poprzednich części serii, powraca po raz kolejny. Tym razem w wyniku manipulacji czasem za pomocą wiernego sługi - demonicznego naukowca o imieniu Guildenstern, Nobunaga planuje przejąć władzę nie tylko nad szesnastowiecznym Krajem Kwitnącej Wiśni, ale także Europą XXI wieku. W WYNIKU ZAKRZYWIENIA CZASOPRZESTRZENI ZNANY Z PIERWSZEJ CZĘŚCI GRY SAMURAJ SAMANOSUKE TRAFIA DO PARYŻA W 2004 ROKU, a Jacques, francuski policjant z twarzą Jeana Reno, przenosi się do feudalnej Japonii. Obaj muszą połączyć siły tak, by pokonać Nobunagę - i wrócić do swoich epok. W tym wydatnie pomoże im Ako - mały skrzydlaty duszek, który wygląda identycznie jak Dzwoneczek z Piotrusia Pana. Tyle tylko, że ma czarne skrzydełka. Fabuła gry wykorzystuje oczywiście podróż w czasie (np. kilka zagadek sprowadza się do zmiany pewnych wydarzeń w przeszłości, co ma wpływ na dzień teraźniejszy w grze), jest do tego mocno pokręcona, ale ze względu na te wszystkie czasoprzestrzenne kombinacje traci trochę kierunek i w pewnym momencie przestajesz przywiązywać do niej większą uwagę. Dobrze, że tym razem przynajmniej Nobunaga pada ostatecznie. Tylko czy na pewno?

_Duszę cię za duszę

TAK JAK POPRZEDNIE CZĘŚCI *ONIMUSHY* – TAK I TA JEST GRĄ AKCJI Z ELEMENTAMI PRZYGODÓWKI. Łamigówki, jakie przyjdzie ci rozwiązać, nie są zbyt trudne - większość zagadek, szczególnie po rozwiązaniu, wydaje się dziecinnie prosta, a tylko brak koncentracji może spowodować, że ich rozszyfrowanie zabrało ci więcej czasu, niż było potrzeba. NAJWAŻNIEJSZE W GRZE SĄ POJEDYNKI, A SYSTEM WALKI ZAWSZE BYŁ NAJMOCNIEJSZĄ STRONĄ SERII *ONIMUSHA*. Wszystkie grywalne postacie mogą blokować i zadawać kombinacje ciosów, Jacques i Samanosuke mogą także przywać magiczne moce, wykorzystujące energię dusz pokonanych przeciwników. W tej części gry sterownie wreszcie odbywa się za pomocą gałek, co znacznie ułatwia walkę, pojawił się też nowy system namierzania przeciwników - dzięki niemu możesz precyzyjniej określić, którego z wrogów atakujesz. Nowa dla gry jest także broń Jacquesa - bat, którym można przerzucać przeciwników lub przyciągać leżące dalej przedmioty.

_Nobunaga, giń!!!

Demon Siege to dla opisywanej tu serii krok naprzód również pod względem grafiki - teraz poziomy są w pełni trójwymiarowe, choć nie ma to większego wpływu na wygląd gry. Kolejne *Onimushe* zawsze wyglądały świetnie, szczególnie podczas walk z bossami - i pod tym względem nic się nie zmieniło. Dużo lepsze jest natomiast udźwiękowienie dialogów, niestety nadal brakuje japońskiej ścieżki dźwiękowej. Szkoda. To jednak minus, do którego fani serii już się przyzwyczaili i tak naprawdę jedyny słaby punkt gry. NIE SPOSÓB JEJ NIE POLECIĆ – TO PO PROSTU KOLEJNA ŚWIETNA *ONIMUSHA*!

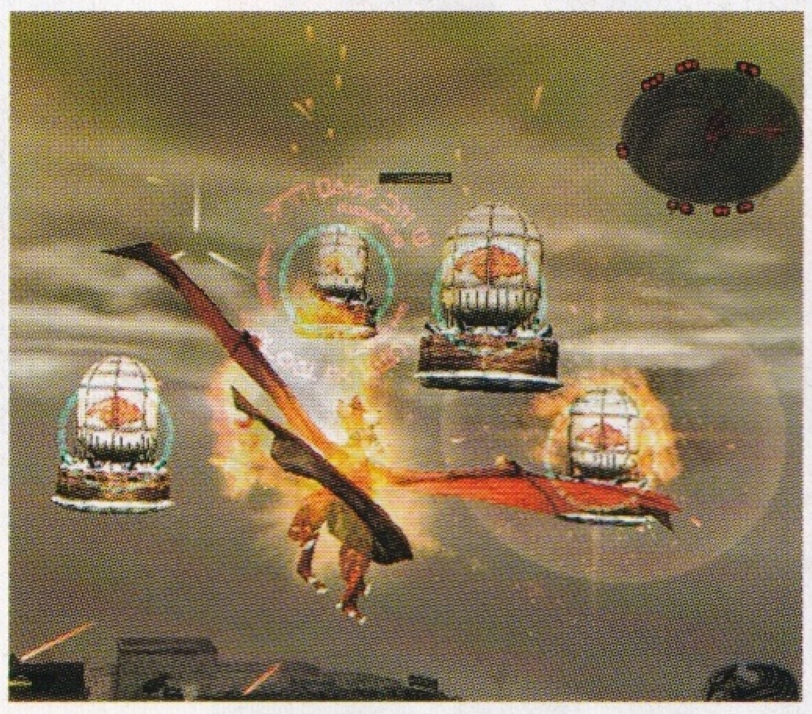
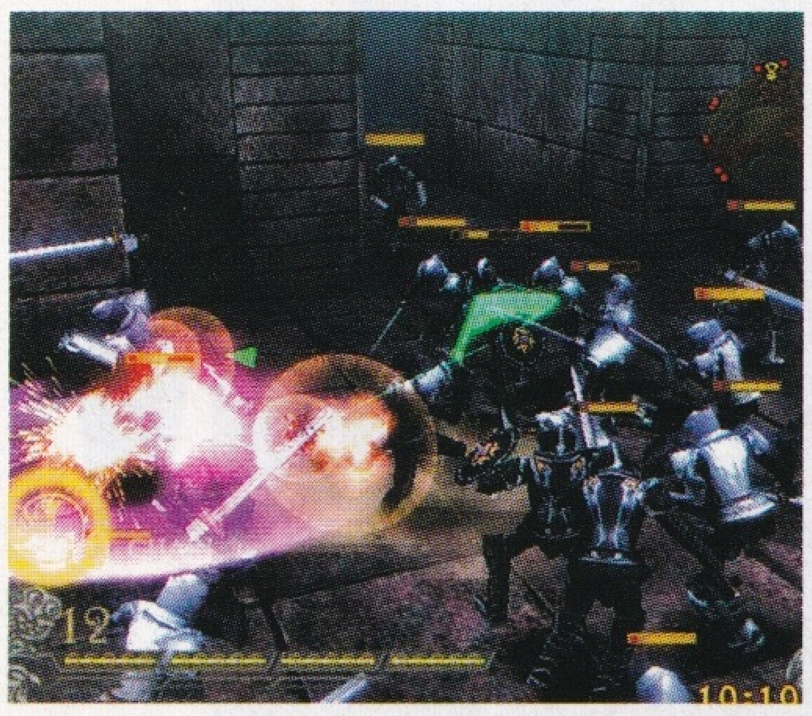
_Dr Szymek



ALTERNATYWY

Way Of The Samurai 2
Kolejna z wydanych niedawno interesujących gier o samurajach. Oferuje ona większą swobodę i bardziej tradycyjną fabułę, ale jako gra jest odrobinę słabsza.

Drakengard

Nowa produkcja firmy Square/Enix to właściwie dwie gry w jednym – zręcznościowy symulator lotu smokiem oraz bijatyka w stylu *Dynasty Warriors*. GŁÓWNYM BOHATEREM TEJ HYBRYDY JEST CAIM - WOJOWNIK BIORĄCY UDZIAŁ W KONFLIKCIE POMIĘDZY BLIŻEJ NIEZIDENTYFIKOWANĄ UNIĄ A RÓWNIE NIEOKREŚLONYM IMPERIUM. Wkrótce po rozpoczęciu gry Caim zostaje śmiertelnie raniony, ostatkiem sił szturmuje umocnienia wroga, na których znajduje konającego smoka. Obaj decydujący się na Pakt - rytuał, który ratuje ich życie, ale też wiąże ze sobą aż po kres ich dni. A potem zaczyna się rzeź...

Gra podzielona jest na sporą liczbę misji trwających od kilkunastu minut do godziny i które rzucają Caima na pole bitwy między walczące ze sobą strony. Zazwyczaj wygląda to tak, że fruniesz na grzbiecie smoka, ziejesz ogniem w stronę przeciwników na ziemi i w powietrzu, potem zaś lądujesz pomiędzy walczącymi żołnierzami i samodzielnie wycinasz w pień przeciwników. Po drodze znajdujesz dodatkowe bronie i przedmioty, rozmawiasz z różnymi postaciami, ale te RPG-owe elementy to tylko nieznaczący dodatek. *Drakengard* to czysta gra akcji - nietypowa (także pod względem dziwacznej muzyki), a przez to intrygująca. Szkoda, że w standardowej cenie...

Platformy: PS2
Dystrybutor: Cenega

7 Ocena

This Is Football 2004





W świetle coraz lepszych odsłon serii *Pro Evolution Soccer* i wciąż silnej pozycji serii *FIFA* wydawać by się mogło, że wydawanie kolejnych gier piłkarskich na PS2 pozbawione jest sensu. Firma Sony jednak upiera się przy tym pomyśle i jak co roku wypuszcza kolejną wersję *This Is Football*. I jak co roku fakt ten nie zmienia w żaden sposób układu sił na piłkarskim poletku.

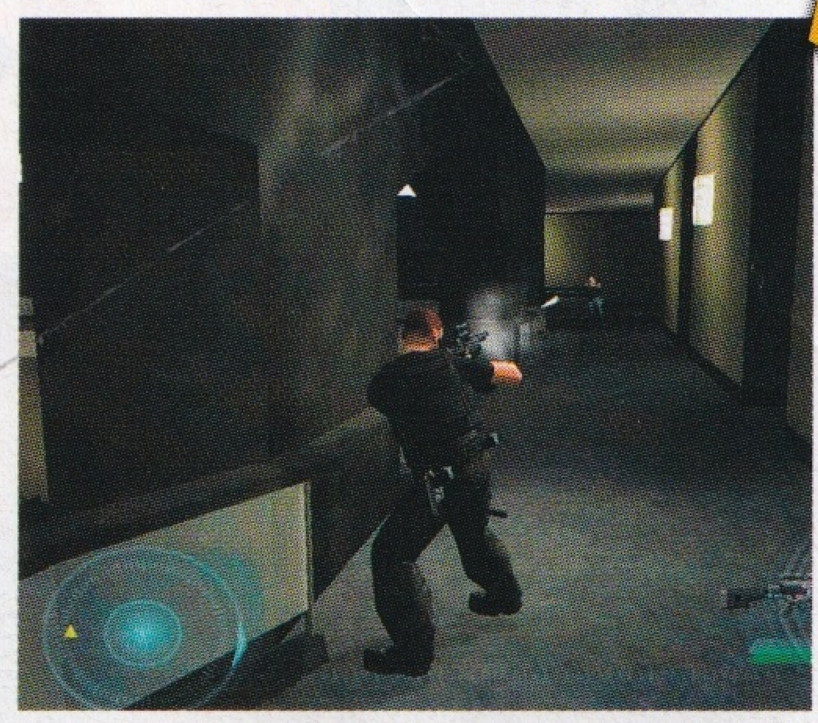
TIF 2004 to wciąż „ta trzecia" gra. Brakuje jej magii *PES-a* i z tym cyklem nawet nie ma co jej porównywać. Z drugiej strony, może to być alternatywa dla gry *FIFA 2004*, biorąc jednak pod uwagę siłę machiny promocyjnej Electronic Arts, gracze sięgną raczej po tamten tytuł niż produkcję Sony.

W sumie szkoda, bo SERIA *TIF* JEST Z KAŻDYM ROKIEM LEPSZA. POPRAWIONO GRAFIKĘ, ANIMACJE ZAWODNIKÓW SĄ BARDZIEJ „ORGANICZNE", NATURALNE, PIŁKA NIE KLEI SIĘ DO NOGI PIŁKARZY. Brak taktycznego zaawansowania *TIF* równoważy radość płynącą z rozgrywki - to produkcja, w którą po prostu dobrze się gra. Do tego dochodzą tysiące licencjonowanych zawodników i klubów oraz mnóstwo drobnych szczegółów, jak np. możliwość wywrócenia się na polu karnym przeciwnika, z nadzieją na łatwowierność sędziego (!!!). Kto wie, czy za rok seria Sony nie wyprzedzi wreszcie stojącej w miejscu *FIFA*?

Platformy: PS2
Dystrybutor: Sony Polska

8+ Ocena

Syphon Flither: The Omega Strain





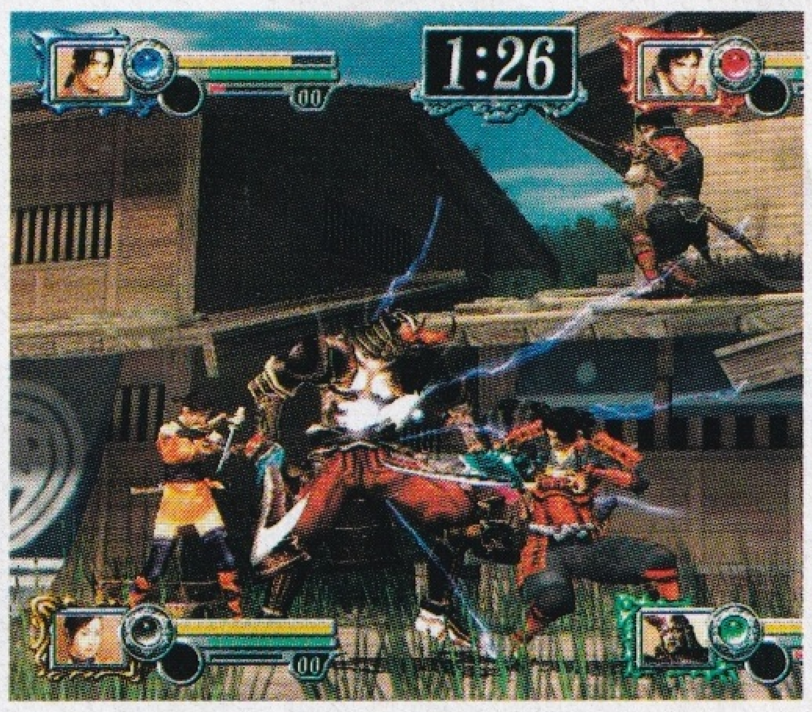
Jedna z bardziej popularnych i wysoko cenionych serii z pierwszego PlayStation trafia wreszcie na PlayStation 2. Niestety jednak zmiana platformy nie wyszła temu szpiegowskiego thrillerowi na dobre. Co się stało?

Przede wszystkim brakuje Gabe'a Logana - bohatera oryginalnej trylogii *Syphon Filter*. Zamiast niego KIERUJESZ BEZIMIENNYM AGENTEM (JEGO WYGLĄD MOŻESZ W PEWNYM ZAKRESIE SAMODZIELNIE ZMODYFIKOWAĆ), KTÓRY BIERZE UDZIAŁ W 17 DŁUGICH I ROZBUDOWANYCH MISJACH NA CAŁYM ŚWIECIE. Niestety tragiczne AI przeciwników, niewygodny system zmiany uzbrojenia, mało skuteczny autotargeting, nieciekawy sposób zaprojektowania poziomów, nieczytelna mapa oraz mało wyraźna grafika powodują, że nie masz ochoty przechodzić nawet jednej z nich. Trudno powiedzieć, czego dokładnie w *Syphon Filterze* brakuje - jest raczej tak, że wszystkie części składowe tej produkcji są po prostu niedopracowane, wykonane nieumiejętnie i bez większego zaangażowania ze strony twórców. Podstawowy problem z grą jednak polega na tym, że wszystkie jej misje przygotowano z myślą o grze w Sieci w czterech graczy, dlatego też część zadań jest po prostu za trudna, kiedy rozgrywasz je w pojedynkę. To fakt, który ostatecznie kładzie tę produkcję.

Platformy: PS2
Dystrybutor: Sony Polska

6+ Ocena

Onimusha: Blade Warriors


Blade Warriors to nietypowy dodatek do serii *Onimusha*, której świetną trzecią część recenzujemy na stronie obok. Zamiast przygodówki z elementami walki otrzymujemy prostą nawalankę, w której występują 24 postacie znanych z gier należących do podstawowej trylogii *Onimusha*. *Blade Warriors* nie ma ambicji *Tekkena* czy *Virtua Fightera*, ale że używa tylko dwóch podstawowych ciosów, dzięki kilku pomysłom (dodatkowy klawisz modyfikujący ciosy, różne efekty uderzeń w zależności od pozycji, w jakiej stoi wojownik, i miejsca na planszy, combosy i ciosy specjalne) nawet ten prosty system walki pozwala przeprowadzić całkiem emocjonujące pojedynki.

GRA PRZYGOTOWANA ZOSTAŁA PRZEDE WSZYSTKIM Z MYŚLĄ O WIELU GRACZACH (Z MULTI-TAPEM MOŻLIWE SĄ RÓWNOCZESNE POJEDYNKI CZTERECH RÓŻNYCH WOJOWNIKÓW), dlatego też większość trybów to te mutliplayerowe. Do tego dołożono tryb Story przeznaczony dla jednego gracza, z 10 poziomami, trzema bossami i kilkoma dodatkowymi sekretami. Bonusy i sekrety to zresztą główna motywacja do gry w pojedynkę, bez nich gra w ten sposób nudziłaby się bardzo szybko.

Podsumowując – *Blade Warrios* to prosta „lekka" bijatyka, przede wszystkim dla fanów serii *Onimusha*.

Platformy: PS2
Dystrybutor: EA Polska

7 Ocena



Richard Burns Rally

Sytuacja na drogach zaskoczyła drogowców...

SMS
Najtrudniejsza rajdówka z wydanych do tej pory, z niesamowicie realistycznym modelem jazdy.

METRYCZKA

Producent: Warthog
Dystrybutor: SCi
Cena: 199,90 zł
Platforma: PC, PS2, Xbox
Gatunek: rajdowa
Multiplayer: tak

GRAFA_16/20
Trasy przepiękne, efekty pogodowe rewelacyjne, modele samochodów udane, choć uszkodzenia nie są tak efektowne jak w innych grach.

MUZA_6/10
NAJSŁABSZY ELEMENT GRY. Silnik ryczy jak powinien, ale odgłosy stłuczek to jakiś mało śmieszny dowcip dźwiękowców.

MIÓD_45/50
OCENA ZA MIODNOŚĆ WYSOKA, ale wystawiona z perspektywy kogoś, kto na rajdówkach zjadł zęby. Amatorów poziom trudności gry będzie raczej irytował.

DŁUGOŚĆ_15/20
SPORO TRYBÓW, nieźle testy Richarda Burnsa dla najlepszych, tylko OS-ów odrobinkę za mało. Ale nie ma większych powodów do narzekań.

16+6+45+15=......

SPRAWDŹ TO!

RYSIEK – jak nazywają zdrobniale grę jej polscy dystrybutorzy, przedstawiciele firmy LEM – bardzo mnie zaskoczył. Wydawało się, że w grach będących symulacją wyścigów WRC karty są już dawno rozdane. Na PC-tach gra się w *Colina*, na PS2 w *WRC3*, na Xboxie w *Rallisport Challenge 2*, a jeśli ktoś jest fanatykiem realizmu, uruchamia najwyższy poziom trudności w każdej z tych gier i wyłącza wszelkie ułatwienia. Tymczasem *Richard Burns Rally*, gra przygotowana przez angielskie studio developerskie Warthog znane dotąd jedynie ze średnio udanej serii *Rally Championship* (ostatnia część miała dopisek *Extreme*) oraz dużej liczby licencjonowanych zręcznościówek, zrobi najprawdopodobniej niemałe zamieszanie w gatunku gier rajdowych. ALE OD RAZU OSTRZEGAM – TO GRA TYLKO DLA HARDCORE'OWCÓW.

_Nie ma lekko

Kiedy uruchomiłem grę, naturalnym odruchem wybrałem opcję Quick Race – tak by szybko siąść za kółkiem i odczuć pierwsze wrażenia z jazdy. Już rozgrzewałem gałki kontrolera (jeszcze nie przyszło mi do głowy, by podłączać kierownicę), kiedy na ekranie pojawiła się informacja, że gra jest bardzo realistyczna, w związku z czym jej twórcy i Richard Burns sugerują, bym przed jej rozpoczęciem zapoznał się z interaktywną szkółką jazdy dostępną z poziomu menu. OCZYWIŚCIE ZIGNOROWAŁEM TĘ SKANDALICZNĄ PROPOZYCJĘ (W KOŃCU GRAŁEM TROCHĘ W *C04* I *WRC3*) TYLKO PO TO, BY... WYŁOŻYĆ SIĘ NA PIERWSZYM ZAKRĘCIE, JAKI NAPOTKAŁEM. RICHARD BURNS JEST TRUDNE. Twórcy gry woleliby pewnie, bym napisał „realistyczne", ale choć to właśnie przywiązanie do realizmu jazdy powoduje, że gra jest cholernie wymagająca, jednak grając w nią nie sposób zapomnieć, że to mimo wszystko tylko wirtualna gra komputerowa.

_Jazda ze szkoły

Zabawę z Ryśkiem rzeczywiście najlepiej zacząć od szkółki. Co prawda, lekcje wczytują się zdecydowanie zbyt długo, ale to właśnie tutaj zrozumiesz w dużo większym stopniu, niż w grach takich jak *Colin 04*, na czym polega jazda samochodem WRC. Szkółka podzielona jest na dwie części – dla początkujących i zaawansowanych. Co prawda, techniki przedstawione w części pierwszej będą znane wyjadaczom, ale KILKA PATENTÓW Z KURSU DLA ZAAWANSOWANYCH (NP. SKANDYNAWSKI PRZERZUT) TO RZECZYWIŚCIE SZTUCZKI ZNANE TYLKO WTAJEMNICZONYM pozwalające skrócić czas przejazdu o kilka cennych dziesiątych części sekundy. Przejście szkółki zajmuje około dwie godziny, potem możesz już się śmiało zabrać za główną grę, wybrać tryb mistrzostw (SZEŚĆ RAJDÓW W JAPONII, USA, FINLANDII, FRANCJI, AUSTRALII I WIELKIEJ BRYTANII), pojedynczy wyścig lub też Richard Burns Challenges, czyli zestaw trudniejszych (z każdym kolejnym) testów dla najlepszych kierowców.

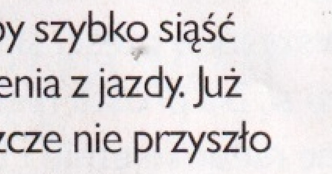
_Panie, coś mi stuka pod maską

Co prawda, liczba odcinków specjalnych do przejechania może się wydawać mała, ale równoważy to liczba dostępnych w grze pojazdów, a przede wszystkim zakres, w jakim można je konfigurować. Właściwie każdy aspekt dot. zawieszenia, hamulców, opon itd. możemy samodzielnie ustawić na ekranach, które przypominają bardziej arkusz kalkulacyjny niż standardowe okienko gry. FANI GRZEBANIA POD MASKĄ BĘDĄ WNIEBOWZIĘCI. Szczerze mówiąc, to ustawianie parametrów jest konieczne, aby móc marzyć o zwycięstwie. Rysiek bowiem nie ma litości. Każdy błąd, zbyt gwałtowne poruszenie kontrolerem, najmniejsza nawet nierówność, na której nieopatrznie przyspieszysz - wyrzucają samochód z trasy i jesteś zmuszony prosić widzów o pomoc.

_Czekamy na RBR2

Model jazdy jest tu rzeczywiście realistyczny, ale niestety ustępuje mu oprawa audio-wizualna. Samochodom brakuje naturalności. Mimo że kolizje wykrywane są perfekcyjnie, na ekranie nie wygląda to już tak dobrze - masz wrażenie, że animacja wypadku zaczyna się trochę za późno i nie wygląda to tak jak powinno. JESZCZE GORSZE SĄ ODGŁOSY TOWARZYSZĄCE STŁUCZKOM. PO PIERWSZE - MOCNO STŁUMIONE I „PLASTYKOWE", PO DRUGIE - NIEPRECYZYJNIE ODTWARZANE, PRZEZ CO ZDARZA SIĘ, ŻE ODGŁOS UDERZENIA POJAWIA SIĘ CHWILĘ WCZEŚNIEJ, LUB CHWILĘ PÓŹNIEJ, NIŻ POWINIEN. Opisywane problemy nie są znaczące i większość graczy pewnie przymknęłaby na nie oko. Jednak w grze przewidzianej dla fanatyków rajdów i nawet dla nich trudnej, te detale psują ogólne wrażenie. Jeśli jednak szukasz prawdziwego wyzwania, zainwestuj w Ryśka. I czekaj na *RBR2*, w którym te drobne niedociągnięcia – miejmy nadzieję – zostaną poprawione.

_Dr Szymek



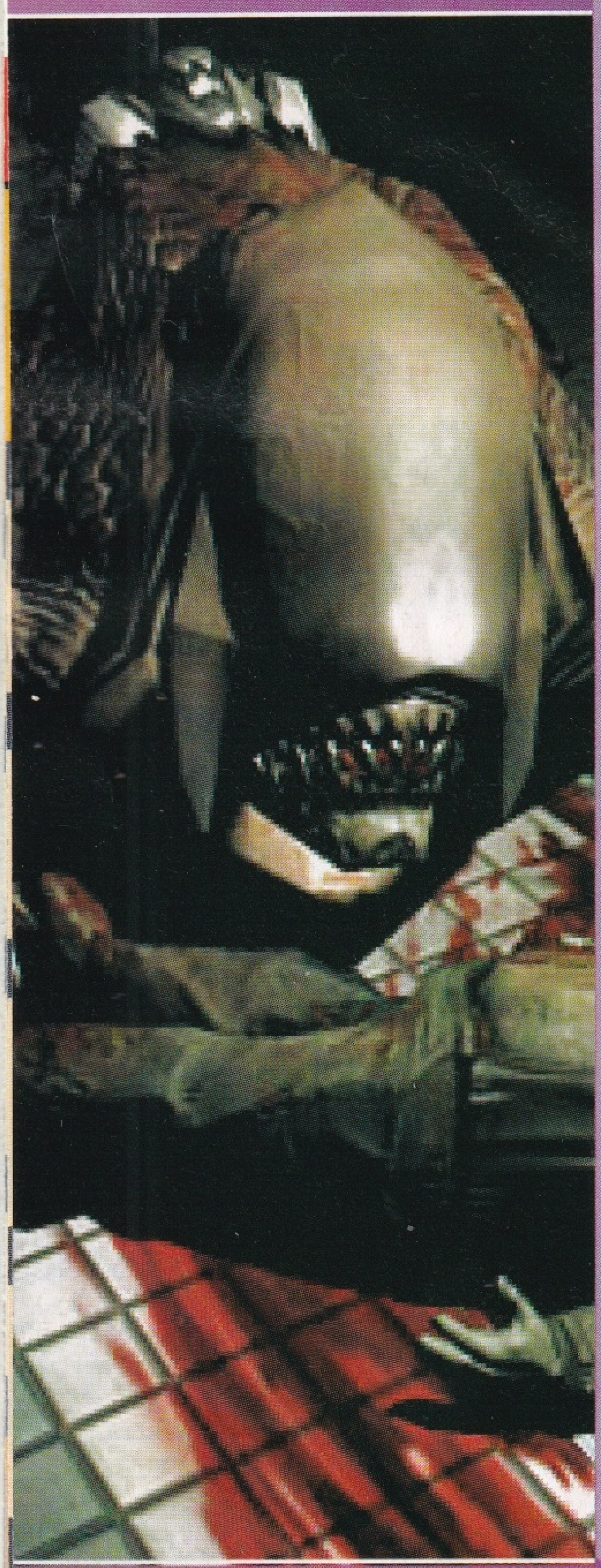
ALTERNATYWY
Colin 2005
Ciekawe, jak na Ryśka zareagują twórcy serii Colin McRae Rally. Premiera nowego Colina jeszcze we wrześniu - obie gry będą równocześnie walczyć o serca graczy. Zobaczymy, która wygra!



Statystyki młodej cziki

PC	57%
NGC	2%
PS2	39%
XBX	17%
GBA	0%

TIPS NUMERU



Doom III

str. 29

PC Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Sposoby na wprowadzanie kodów są dwa. Pierwszy to włączenie konsoli za pomocą klawisza [Tab] i wpisanie w niej dowolnego z poniższych kodów, a następnie potwierdzenie klawiszem [Enter]. Jeśli jednak z jakiegoś kodu chcemy korzystać częściej, można go przypisać do dowolnego klawisza, dzięki czemu wystarczy wcisnąć jeden klawisz, aby np. uzupełnić amunicję oraz zdrowie. Jak to zrobić?

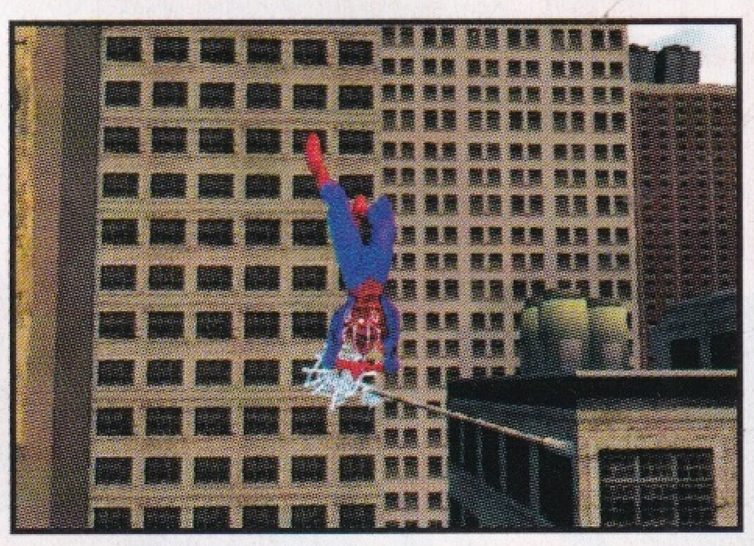
Na początku w Notatniku musisz otworzyć plik z katalogu: \Splinter Cell Pandora Tomorrow\ offline\system**SplinterCell2User.ini** (wcześniej na wszelki wypadek zrób jego kopię), a następnie przypisać do klawiszy dowolne cheaty z poniższej listy (przykład będzie na samym końcu, a cheaty są takie same w obydwu sposobach):

health - dostajesz zdrowie
killpawns - zabija wszystkich wrogów
ammo - dostajesz amunicję
ghost - możesz przechodzić przez ściany
fly - możesz latać
walk - wyłącza latanie i przechodzenie przez ściany
invincible 1 - włącza god mode
invincible 0 - wyłącza god mode
invisible 1 - stajesz się niewidzialny
invisible 0 - wyłącza niewidzialność
playersonly 1 - unieruchamia wrogów
playersonly 0 - wrogowie mogą się już ruszać
savegame - zapisuje stan gry
loadgame - wczytuje stan gry
stealth - pokazuje jak dobrze jesteś ukryty
preferences - modyfikuje ustawienia, w tym obłożenie klawiszy
mission win - kończy obecną misję
quit - wychodzisz z gry
summon echeloningredient.eringairfoilround - przywołuje nabój airfoil
summon echeloningredient.edisposablepick - przywołuje disposable pick
summon echeloningredient.eflashbang - przywołuje flashbang
summon echeloningredient.efraggrenade - przywołuje frag grenade
summon echeloningredient.esmokegrenade - przywołuje smoke grenade
summon echeloningredient.estickycamera - przywołuje sticky camera
summon echeloningredient.estickyshocker - przywołuje sticky shocker
summon echeloningredient.ewallmine - przywołuje wallmine
summon echeloningredient.ediversioncamera - przywołuje diversion camera
summon echeloningredient.ecamerajammer - przywołuje camera jammer
summon echeloningredient.echemflare - przywołuje flarę
summon echeloningredient.ef2000 - przywołuje F2000
summon echeloningredient.eflare - przywołuje flarę
summon echeloningredient.efn7 - przywołuje FN7
summon echeloningredient.elasermic - przywołuje laser mic
summon echeloningredient.elockpick - przywołuje lock picka
summon echeloningredient.emedkit - przywołuje medkit
summon echeloningredient.erappellingobject - przywołuje rappelling object
summon echeloningredient.ethermalgoggle - przywołuje thermal googles
summon echeloningredient.ethermalmine - przywołuje thermal mine



Do jednego klawisza można przypisać wiele kodów, jednak wtedy muszą one być oddzielone znakiem [|] (pionowa kreska znajduje się na klawiszu [\ ]). Na przykład jeśli chcesz do klawisza [F10] przypisać niewidzialność, do [F11] amunicję, a do [F12] przywołanie dwóch flar i granatu dymnego, do pliku musisz dopisać następujące linijki:
F10=invisible
F11=ammo
F12=summon echeloningredient.eflare|summon echeloningredient.eflare|summon echeloningredient.esmokegrenade

PC Spider-Man 2: The Game



1. Zrób w czasie gry save.
2. Zrób kopie robocze plików: gamestat.ini i game#.ini (gdzie # jest numerem tego save'a, którego używasz [np. **game0.ini**]), z katalogu \Spider-Man 2\System).
3. Edytuj oba pliki za pomocą Notatnika lub innego edytora tekstów.
4. W gamestat.ini zmień linię **MaxHealth=100 // 200** na **MaxHealth=1000 // 2000.**

Zgraj plik do katalogu z grą, zastępując nim wersję wcześniejszą:
W pliku: game#.ini zmień linię **Health=100MaxHealth=100** na **Health=1000 MaxHealth=1000.**

Zgraj plik do katalogu z grą, zastępując nim wcześniejszą wersję. Uruchom grę i ciesz się 1000 hit points (10x więcej niż standardowo). Możesz też naturalnie wpisać większą wartość, zamiast 1000, taką samą w obu modyfikowanych plikach. Zmiany można wprowadzać po każdym kolejnym save'ie.

PS2 XBX Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy



Aby wprowadzić dowolny z poniższych kodów, ustaw w menu kursor na pozycji „Extra Content" i naciśnij R1 lub prawy trigger, a pojawi się klawiatura numeryczna:
548975 – mniejsze obrażenia
456456 – tracisz mniej mocy PSI
537893 - wszystkie moce
978945 – niekończąca się amunicja
987978 – bez głowy

Tryby gry
05051979 - arcade
07041979 - cooperative
7734206 - survival
465486 - dark

Modele Nicka
564689 - treningowy
484646 - miejski
975466 - pustynny
456498 - stealth

Modele Sary
135488 - zwykły
468799 - PSI
678999 - samobójczy

Modele Baretta
497878 - zwykły
196001 – treningowy 1
196002 - treningowy 1
196003 - treningowy 1
196004 - treningowy 1
196005 - treningowy 1
196006 - treningowy 1

Modele Wei Lu
231324 - zwykły
978789 - smoczy
654654 - medytujący

Modele Generała
459797 - zwykły
431644 - klaun

Inne modele
489788 - Marlena
136876 - Tonya
231644 – Marlena

Pyro w skórze
135454 – Marlena
Pyro w Bikini
65496873 - Saranae
468987 - Jov
321646 - MP1
698799 - MP2
654659 - MP3
698798 - Jack
365498 - żołnierz
454566 – przypalony żołnierz
998789 - laborant
364654 - doker
978798 - Komiko
546546 - Scorpion

Dodatkowe misje
05120926 - Pitfall
76635766 – Panic Room
020615 - Up And Over
945678 - Stop Lights
9442662 - Gasoline
154897 - Bottomless Pit
090702 - TK Alley
154684 - Gear Gauntlet
428584 - Tip The Buddha
565485 - Psi Pool
659785 - Aura Pool
568789 - Bouncy Bouncy
456878 - Gnomotron

Dodatkowe misje
Jeśli nie chcesz wpisywać kodów, musisz znaleźć gnoma na odpowiednim poziomie:
1 - Tip The Idol
2 - Bouncy Bouncy
2 - TK Alley
3 - GearShift
3 - Panic Room
3 - Survival Mode
4 - Bottomless Pit
4 - Floor of Death 4
4 - Up And Over
6 - Gasoline
6 - Psi Pool
7 - Stop Lights
8 - Aura Pool
wszystkie - Gnomotron

TIPS MIESIĄCA

Doom III

PC

W czasie gry naciśnij klawisz [~], by włączyć konsolę, następnie wpisz dowolny z poniższych kodów i potwierdź go klawiszem [Enter]:
aviDemo – zapisuje twoją grę jako filmik avi
benchmark – włącza benchmark
doomhell - przenosisz się od razu na ostatni poziom
freeze – zatrzymuje całą akcję
gfxinfo – wyświetla informacje o karcie graficznej
god – włącza god mode
noclip – możesz przechodzić przez ściany
notarget – stajesz się niewidzialny dla większości wrogów
com_drawfps 1 – pokazuje FPS-y
give all – wszystkie bronie i amunicja na fulla
give doom95 – wczytuje stareńkiego Dooma
give keys – dostajesz wszystkie karty kodowe
give weapon_machinegun – dostajesz karabin maszynowy
give weapon_shotgun – dostajesz shotguna
give weapon_plasmagun – dostajesz plasmaguna
give weapon_bfg – dostajesz BFG
give weapon_chainsaw – dostajesz piłę łańcuchową
give weapon_rocketlauncher – dostajesz rakietnicę
status – pokazuje twój status
quit – wychodzi z gry

Poniżej lista wszystkich pozostałych kodów – ich znaczenie musicie rozszyfrować we własnym zakresie:
_use, _moveRight, _moveLeft, _moveDown, _forward, _back, _right, _left, _lookDown, _lookUp, _attack, _moveUp, _speed, _strafe, _button7, _button6, _button5, _button4, _button3, _button2, _button1, _button0, aasStats, addarrow, addline, blinkline, bindlist, bind, centerview, compressDemo, connect, clearlights, conDump, clear, cvar_restart, cvarlist, combineCubeImages, crash, collisionModelInfo, dirtyfeet, dir, demoShot, disconnect, dmap, echo, envshot, exec, exportmodels, editSounds, editLight, editor, error, fillrate, flashlight, focusSoundsEditor, give, game_memory, in_restart, kill, killRagdolls, killMoveables, killMonsters, keepTestModel, listModels, listSkins, listMaterials, listImages, listModes, listLightDefs, listEntityDefs, listMonsters, listEntities, listThreads, listSounds, listAnims, listCollisionModels, listlines, listVertexCache, map, modulateLights, noclip, notarget, nextanim, overlayGUI, path, poplight, parsewait, printShader, printMode, playDemo, playCmdDemo, playerModel, prevanim, reload, reloadSounds, reloadSoundShaders, reloadFx, reloadanims, reexportmodels, removeline, runReach, runAAS, recordCmdDemo, recordDemo, recordCmdDemo, recordDemo, renderbumpFlat, renderbump, roq, reloadGuis, reset, regenerateWorld, reloadImages, reloadShaders, reloadModels, script, reloadEntityDefs, s_musictrack, s_cacheInvalidate, s_cacheInfo, s_restart, seta, set, spawn, setviewpos, setStepGamma, setu, sets, sizeDown, sizeUp, screenshot, spawnServer, stopRecording, say, testTrace, testImage, testShader, testBump, testLight, touchFx, touchGui, touchFile, toggle, testSIMD, touchMaterial, testFx, touchSound, listSoundShaders, touchParticle, testDamage, testblend, testanim, testParticle, testModel, testWipe, testGUI, timeDemo, testmap, touchSkin, touchModel, unbind, unbindall, vid_restart, vstr, writeConfig, writePrecache, weapon, weapnext, where, weapprev, weaponSplat

PS2 Looney Tunes: Back in Action

Cheaty do wprowadzenia w menu Code Entry:
DANGERD – grasz całą grę jako Danger Duck
HENSAWAY – nowe bronie do wyboru
AMUNKEY - $500
PASSPORT – dostęp do wszystkich obszarów
WEENY – promień zmniejszający
CANNON – kostium kuli armatniej
OUTTAKE – bitwa Duck Danger
SUITSYOU – dodatkowe Costume Doors
SLAPPY – dostajesz rybę do walenia niemiluchów
GOBBLE – odkrywa Gossamer Doors
TOUGHAGE - nietykalność
FURRYOUS – gra Wile E. Coyote



PC Codename: Panzers

W czasie gry naciśnij **[Enter]**, a następnie wprowadź dowolny z poniższych kodów i potwierdź go klawiszem **[Enter]**:
SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUITS – jednostki stają się nietykalne
SPOTTHEBRAINCELL – wybrane jednostki dostają 1000 punktów doświadczenie
MONEYSONG – dostajesz 1000 punktów prestiżu
MRHILTER – dostajesz 100 razy tyle punktów wsparcia lotniczego
MOTORHEAD – jedno trafienie zabija
BICYCLEREPAIRMAN – znacznie ulepszona ciężarówka naprawcza
DIRTYHUNGRYIANPHRASEBOOK – wygrywasz misję
THEFUNNIESTJOKEINTHEWORLD – zabijasz swoją jednostkę

Jeśli masz problemy z powyższymi cheatami, wypróbuj te poniżej:
SHIELD - jednostki stają się nietykalne
SMARTEN - wybrane jednostki dostają 1000 punktów
MO MONEY - dostajesz 1000 punktów prestiżu
TOP GUN - dostajesz 100 razy tyle punktów wsparcia lotniczego
KILL BILL - jedno trafienie zabija
ACME - znacznie ulepszona ciężarówka naprawcza
ZEUS – pokazuje wszystkie jednostki
JUMP - wygrywasz misję



PS2 Driv3r

Wprowadź dowolny z poniższych kodów w głównym menu gry. Jeśli nie popełniłeś błędu, usłyszysz sygnał dźwiękowy, a w menu cheat pojawi się odpowiednia opcja:
R1, L2, kwadrat, O, R1, R2, L2 – wszystkie bronie
kwadrat, kwadrat, L1, R1, L2, R2, R2 - nieśmiertelność
R1, R2, R1, R2, kwadrat, O, kwadrat – niekończąca się amunicja
L1, R1, L1, L2, kwadrat, kwadrat, O – odblokowuje wszystkie misje
L1, L1, kwadrat, O, L1, R1, O – odblokowuje wszystkie pojazdy
O, O, L1, L2, R1, R2, kwadrat - nietykalność



PS2 DDRMAX2: Dance Dance Revolution

Piosenki do odblokowania
Oto lista punktów i piosenek, jakie się dzięki nim odblokowuje:
05 punktów - Try 2 Luv U. - S.F.M.P.
10 punktów - Put Your Faith In Me - Uzi-Lay
15 punktów – oblokowuje Dancer Options
20 punktów - think ya better D - sAmi
25 punktów - DIVE (more deep & deeper style)- Be for U
30 punktów - Can't Stop Falling In Love - Naoki
35 punktów - Nonstop course #7 - RMX of LOVE
40 punktów - Silent Hill - (3rd Christmas Mix)
45 punktów - Don't Stop (AMD 2nd Mix)
50 punktów - Tomorrow Perfume - dj TAKA
55 punktów - Kind Lady (interlude) - OKUYATOS (Oni Steps)
60 punktów - Burning Heat! (3 Option Mix) - Mt. T with Motoaki.F.
65 punktów - AM-3P (AM East Mix) - KTz
70 punktów - End of The Century - No. 9
75 punktów - Nonstop Course #18 - Player's Best Long
80 punktów - more deep (ver 2.1) - Togo Project feat. Sana
85 punktów - Vanity Angel - Fixx
90 punktów - Do It Right (80's electro mix) - SOTA feat. Ebony Fay
95 punktów - SP-Trip Machine (Jungle Mix) - De-Sire
100 punktów - I Need You - Supa Fova (Feat. Jenny F.)
110 punktów - Maxx Unlimited - Z - red
120 punktów - Nonstop Course #9 - RMX of TRUTH
130 punktów - Super Star (from nonstop megamix) - DJ Rich feat. Tail Bros.
140 punktów - PARANOiA KCET (clean mix) - 2MB
150 punktów - Bad Routine - DJ Spugna
160 punktów - Radical Faith - TaQ
170 punktów - Hysteria 2001 - NM
180 punktów - Afronova - Re-Venge
190 punktów - Forever Sunshine - Chel Y.
200 punktów - feeling of love - youhei shimizu
210 punktów - CELEBRATE NITE Euro Trance Style - NMR
220 punktów - Nonstop Course #15 - Ultimate 12
230 punktów - Xenon - Mr. T.
240 punktów - Kakumei - dj TAKA with Naoki



PS2 EyeToy: Groove

Poziom Master
Gdy zdobędziesz w jakimś utworze ocenę A na poziomie Hard, odblokujesz na nim poziom Master.

Odblokowanie utworów
Jeśli przejdziesz 20 pierwszych utworów na dowolnym poziomie trudności, będziesz miał dostęp do 5 nowych. Gdy przejdziesz pierwsze 23 utwory, będziesz miał dostęp do wszystkich 28 utworów dostępnych w grze.



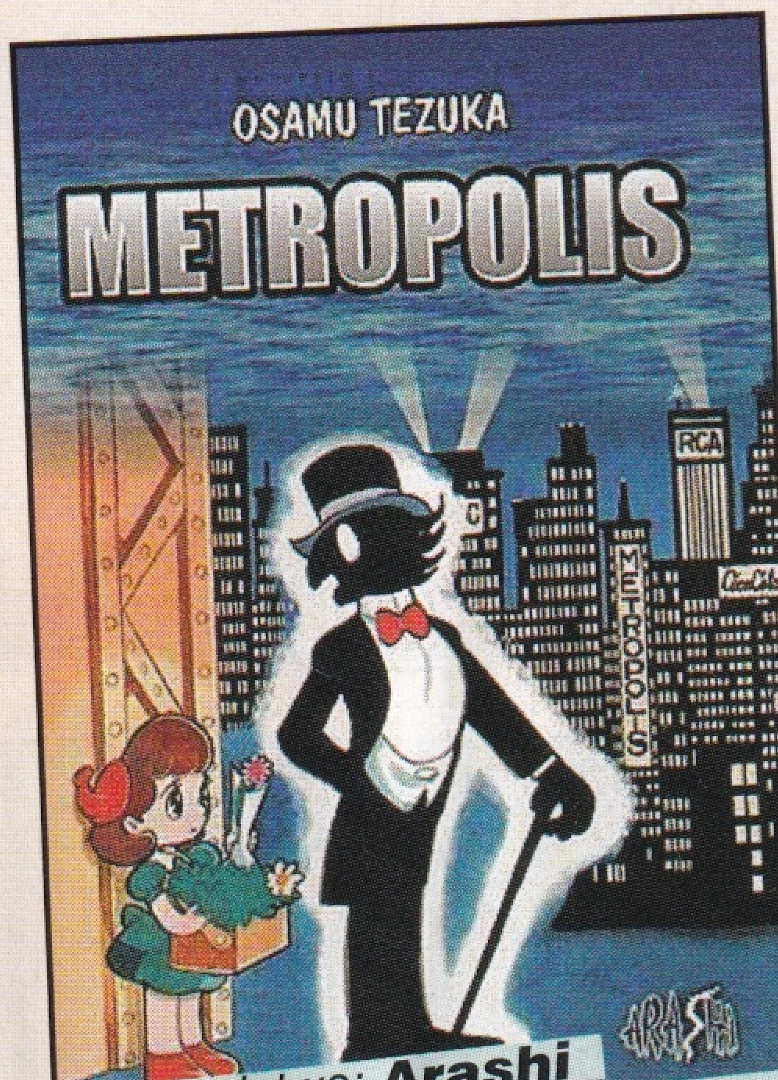
KOMIKS

Metropolis

Komiksowe wakacje to wysyp autentycznych „kamieni milowych" obrazkowej sztuki i to nie tylko w wydaniu amerykańskim, ale także japońskim. *Metropolis*, komiks zainspirowany plakatem słynnego filmu z lat 20-tych, to dzieło Osamu Tezukiego, jedną z najważniejszych postaci w historii japońskiego komiksu. Uważa się, że to dzięki jego historiom graficzne nowele przestały być w Kraju Kwitnącej Wiśni traktowane jako wydawnictwa dla dzieci, a awansowały do miana poważnej literatury.

Jednym z komiksów, który doprowadził do wspomnianej zmiany, jest właśnie *Metropolis*. RZECZ DZIEJE SIĘ W MIEŚCIE PRZYSZŁOŚCI, W KTÓRYM PEWIEN NAUKOWIEC TWORZY ANDROIDA O WYGLĄDZIE MAŁEJ DZIEWCZYNKI. Zmuszany przez przestępców do współpracy naukowiec ucieka ze swojego laboratorium, zabierając ze sobą wynalazek. Podczas ucieczki więź między robotem a człowiekiem zacieśnia się, tym bardziej, że w mechanicznej dziewczynce zaczyna budzić się ludzka świadomość. CZYŻBY STEVEN SPIELBERG STĄD WŁAŚNIE BRAŁ INSPIRACJĘ DO SWOJEGO FILMU *A.I.*?

KOMIKS JEST CZARNO-BIAŁY, WYGLĄDA JAK STARE KRESKÓWKI Z MYSZKĄ MIKI, ALE WŁAŚNIE DZIĘKI TEMU TEMATY, KTÓRE PORUSZA, NABIERAJĄ WAGI. A mimo tego, że od daty jego oryginalnego wydania komiksu minęło już ponad pół wieku, nadal jest on aktualny. Czy nie świadczy to o sile tego albumu?



Wydawnictwo: **Arashi**
Scenariusz: **Osamu Tezuka**
Rysunki: **Osamu Tezuka**
Cena: **22,90 zł**

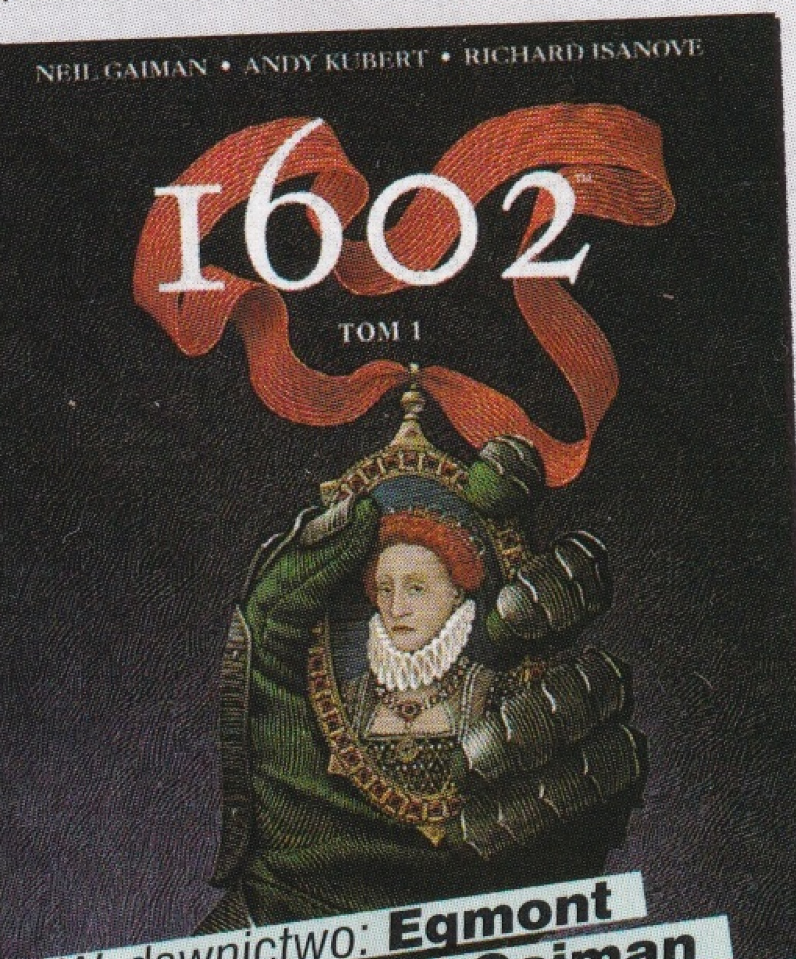
★★★★★

1602 – Tom 1

NAJWAŻNIEJSZA PREMIERA KOMIKSOWA MINIONYCH WAKACJI. W rok po premierze w USA dostajemy do rąk komiks niezwykły, oryginalny i wyjątkowy, a jednocześnie bardzo tradycyjny i zgodny z wszystkimi kanonami amerykańskich historii o superbohaterach. Jak to możliwe? Neil Gaiman zdecydował się przenieść wszystkich najważniejszych bohaterów Marvela do... czasów królowej Elżbiety i tytułowego roku 1602, kilka miesięcy przed śmiercią największej władczyni w historii Anglii. Nick Fury (a dokładniej Nicholas Fury) jest doradcą królowej i stoi na czele tajnych sił specjalnych. Daredevil to niewidomy bard, a jednocześnie agent pracujący dla tego, kto zapłaci najwięcej. Są też X-Meni, jest Czarna Wdowa, pojawia się CAPTAIN AMERICA, KTÓRY W TEJ WERSJI HISTORII JEST... INDIANINEM. Bohaterowie uniwersum Marvela zostali bezbłędnie „wkomponowani" w nowe realia (Magneto jest np. Głównym Inkwizytorem walczącym z pomiotami wiedźm, czyli mutantami), ze wszystkimi mocami, animozjami i konfliktami, jednocześnie zaś fabuła tej historii jest całkowicie odrębna i świeża. To jednak zaskoczeniem być nie powinno – nazwisko Neila Gaimana jest przecież gwarancją scenariusza stojącego na najwyższym poziomie.

DO KLIMATU I OKRESU HISTORYCZNEGO *1602* DOSKONALE PASUJĄ PLANSZE PRZYGOTOWANEGO PRZEZ DUET ANDY KUBERT/ RICHARD ISANOVE, malarskie, bogate w szczegóły, wykonane w realistycznej technice, nieczęsto spotykaną w komiksach. Podobny styl Kubert wykorzystał w alternatywnej historii o początkach jednego z X-Menów, mutanta Wolverine'a (wydana u nas przez Mandragorę wyborna seria Origin), przy *1602* wyraźnie jednak udoskonalił tę technikę. W pamięci pozostaje przede wszystkim kredowo biała twarz wykrzywionej w grymasie bólu królowej Elżbiety I.

Wydany właśnie Tom 1 zawiera pierwsze cztery odcinki oryginalnej miniserii. Historia kończy się w najciekawszym momencie, tuż po pierwszym poważnym zwrocie akcji. Czekamy na kolejne – drugi, zamykający tom polskiego wydania w sprzedaży już wkrótce.



Wydawnictwo: **Egmont**
Scenariusz: **Neil Gaiman**
Rysunki: **Andy Kubert/Richard Isanove**
Cena: **24,90 zł**

★★★★½

GADŻET

Retro gry z DVD

Manta Gambler

Ekspansja nośnika DVD trwa. Coraz więcej mediów jest wydawanych na tych bardzo pojemnych płytkach, a sama technologia cały czas ewoluuje. Odtwarzacz DVD to urządzenie, które po prostu trzeba mieć, by nie zostać w tyle technologicznego postępu. Niestety jeszcze do niedawna sprzęt tego typu był drogi i dostępny tylko nielicznym, teraz jednak pojawiło się dużo odtwarzaczy bardzo tanich, a jednocześnie wyposażonych w zestaw możliwości w zupełności wystarczających do domowego użytku. Reprezentantem właśnie tej klasy urządzeń jest sprzęt o nazwie Manta Gambler, który POZA STANDARDOWYM ZESTAWEM MA JESZCZE COŚ, CO NA PEWNO ZAINTERESUJE GRACZY – DWA JOYPADY I 300 GIEREK.

Poza odtwarzaniem filmów DVD, co jest jego podstawowym zadaniem, Manta Gambler potrafi również odgrywać muzykę zapisaną w postaci plików MP3 oraz wyświetlać na ekranie telewizora zdjęcia w formacie JPEG. Do urządzenia można włożyć płytki zapisane jako VCD 2.0, SVCD, PICTURE-CD, także te zapisane na płytach DVD-R, DVD-RW, CD-R ORAZ CD-RW. Odtwarzacz jest dwusystemowy (PAL/NTSC), poza tym nie ma blokady regionalnej, co umożliwia odtwarzanie płyt np. z USA czy Japonii.

Poza tym Gambler charakteryzuje się bogatym zestawem dodatkowych opcji, dotąd będących na wyposażeniu jedynie droższych odtwarzaczy. Pozwala na regulowanie prędkości podglądu, ma opcję zoom. ZAOPATRZONO GO W KOMPLETNY ZESTAW WYJŚĆ WIDEO, ŁĄCZNIE Z COMPOSITE (!!!) oraz ciekawostkę - wyjściem VGA, dzięki któremu możliwe jest podłączenie urządzenia bezpośrednio do monitora. Do tego dochodzi jeszcze cyfrowe optyczne wyjście audio oraz wyjścia analogowe. Odtwarzacz ma także dekodery Dolby Digital oraz DTS, niestety jednak nie ma w nim wzmacniacza, co oznacza, że trzeba go podłączyć do zewnętrznego urządzenia tego typu (to chyba największy minus, ale za te pieniądze...). Ponadto, co już w ogóle jest opcją wyjątkowo „luksusową" jak na tę cenę, MOŻESZ SAMODZIELNIE WYBRAĆ OPÓŹNIENIA POSZCZEGÓLNYCH KANAŁÓW, BY EFEKT SURROUND BYŁ JAK NAJDOSKONALSZY. Wszystko to sprawia, że Gambler jest właściwie pierwszym tanim odtwarzaczem DVD dysponującym wszystkimi przydatnymi w tego typu urządzeniach opcjami.

Dodatkiem niespotykanym w winnych odtwarzaczach są dwa joypady i płytka zawierająca 300 pełnych wersji gier. Oczywiście nie będzie to ani Doom 3, ani Far Cry, a HITOWE TYTUŁY Z 8-BITOWYCH KONSOL, A WIĘC GRY SPRZED MNIEJ WIĘCEJ 15-20 LAT. Niestety trudno powiedzieć, by był to dodatek rzeczywiście wartościowy. Część z gier powtarza się pod innymi tytułami, niektóre z nich są po japońsku (!!!), kilka ewidentnie „uwalonych". Poza tym czar takich staroci, nawet jeśli opierają się na naprawdę klasycznych pomysłach, docenią tylko gracze z dużym stażem. A i oni znudzą się kolekcją po jednym-dwóch wieczorach. Z drugiej strony, TO DOŚĆ NIETYPOWY BONUS, WIĘC PEWNIE ZNAJDĄ SIĘ NAŃ AMATORZY.

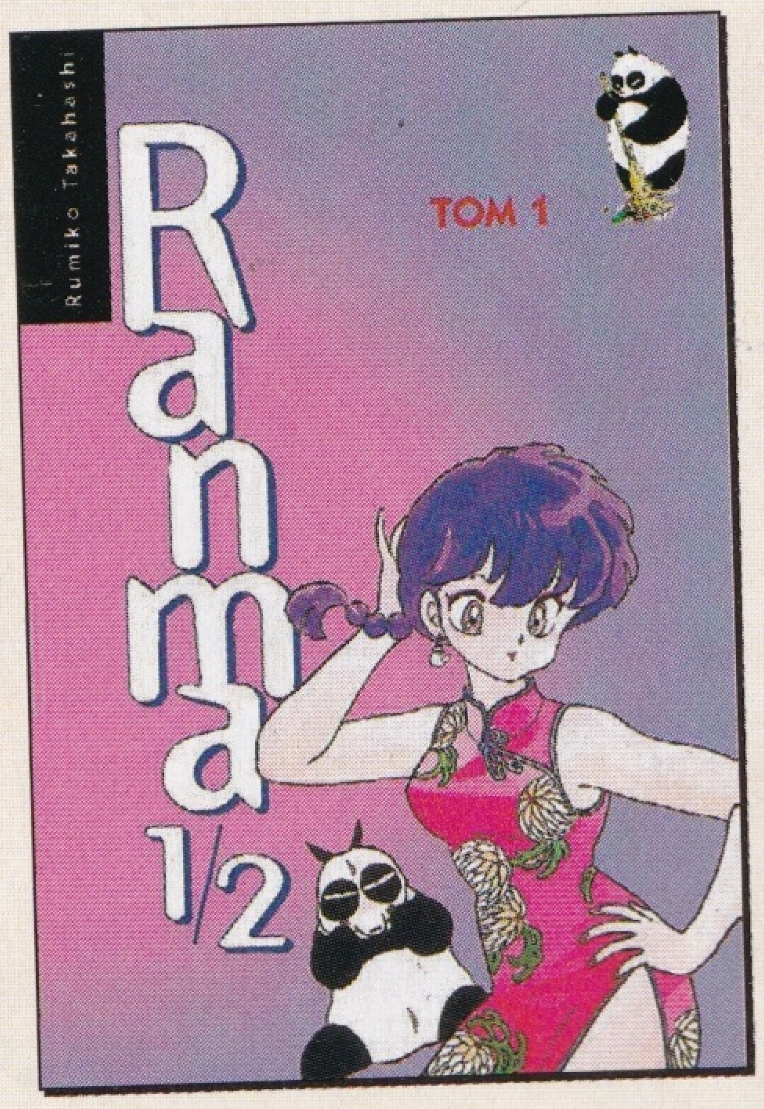
Manta Gambler to odtwarzacz oferujący bardzo dużo opcji za nieprawdopodobnie niską cenę. STOSUNEK MOŻLIWOŚCI DO CENY JEST W PRZYPADKU TEGO URZĄDZENIA CHYBA NAJLEPSZY Z WSZYSTKICH OFEROWANYCH NA RYNKU, więc właściwie nie sposób go nie polecić. Oczywiście jeśli dysponujesz większą gotówką, lepiej zainwestować w sprzęt renomowanej firmy, ale przy niskim budżecie Gambler to jedna z lepszych, jeśli nie najlepsza oferta na rynku.

dystrybutor: **Manta**
www: **www.manta.com.pl**
cena: **325 zł**

★★★★☆



Dział prowadzi: Borowa



Ranma ½

Klasyka mangi, jeden z najbardziej zabawnych światów stworzonych w historii tych graficznych historyjek. Oczywiście pod warunkiem, że masz poczucie humoru zbliżone do tego japończyków i uśmiechniesz się, kiedy usłyszysz, że BOHATEREM TEJ MANGI JEST SZESNASTOLETNI UCZEŃ WSCHODNICH SZTUK WALKI, KTÓRY ZAWSZE, GDY ZOSTANIE POLANY ZIMNĄ WODĄ, ZAMIENIA SIĘ W DZIEWCZYNĘ. Polewanie się wodą jest zresztą motorem napędowym tej mangi – aby *Ranma*, czyli tytułowy bohater, wrócił do danej postaci, należy go polać wodą gorącą, a jakby tego było mało - jego ojciec pod wpływem H_2O zamienia się w pandę. Ostrzegałem... Dla fanów mangi polska premiera *Ranmy* to jednak bez wątpienia duże wydarzenie, więc im szczególnie polecam tę książeczkę. Jeśli z kolei szukasz komiksu, który w sposób bardziej... „europejski" wprowadzi cię w świat japońskich historii rysunkowych, polecam poważny album *Hiroshima 1945: Bosonogi Gen*.

Wydawnictwo: **Egmont**
Scenariusz: **Rumiko Takahashi**
Rysunki: **Rumiko Takahashi**
Cena: **16 zł**
★★★★☆

Hitman: 10.000 Pestek

Kolejny tom *Hitmana* - gorzkiej, ale i niepozbawionej humoru historii Gartha Ennisa o zabójcy na zlecenie imieniem Tommy. *10.000 Pestek* to kontynuacja poprzedniego wydanego w Polsce albumu serii. Mafioso Dublez, szukając zemsty na Tommym za śmierć własnego brata, wynajmuje zawodowego zabijakę, który ma sprzątnąć Hitmana. Johnny Navarona – tak nazywa się ten morderca – okazuje się nieoczekiwanie dużym wyzwaniem dla bohatera. Dlatego też trzeba będzie wystrzelić tytułowe 10 tysięcy pestek, aby rozstrzygnąć rywalizację zabójców.

JAKI JEST TEN KOMIKS? UDANY. ENNIS JAK ZWYKLE UŻYWA DUŻO PRZEKLEŃSTW, MA CIĘTY JĘZYK, A PRZY TYM ZMYSŁ TO OPOWIADANIA CIEKAWYCH HISTORYJEK I EPIZODÓW. Trudno się przyzwyczaić do rysunków McCrea, które na pierwszy rzut oka wydają się dość staroszkolne, a nawet nieudolne, ale ostatecznie pasują do historii o nieszczególnie bystrych zabójcach. Jeszcze kilkanaście miesięcy temu byłoby to wydarzenie, ale wydawcy (w tym także Mandragora) tak nas ostatnio rozpieścili, że *10.000 Pestek* to po prostu kolejny solidny album.

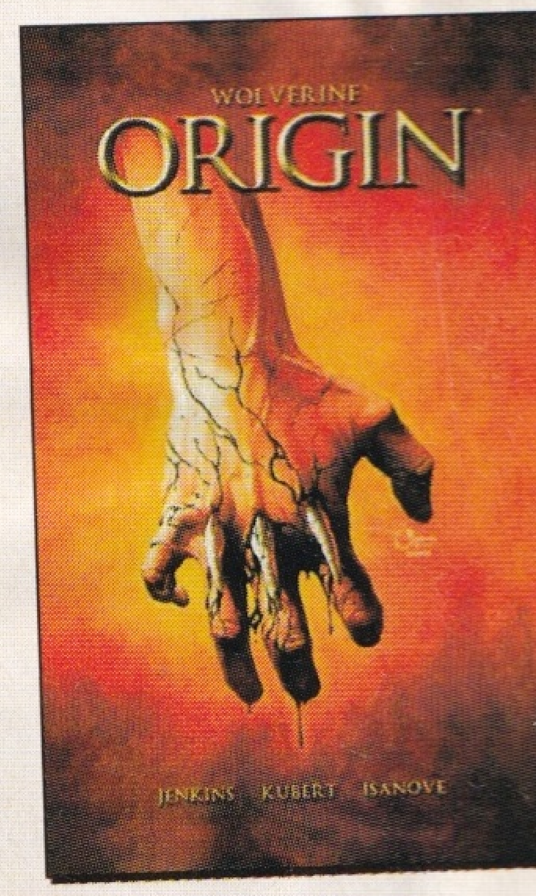
Wydawnictwo: **Mandragora**
Scenariusz: **Garth Ennis**
Rysunki: **John McCrea**
Cena: **29,90 zł**
★★★★☆

Origin - Wydanie kolekcjonerskie

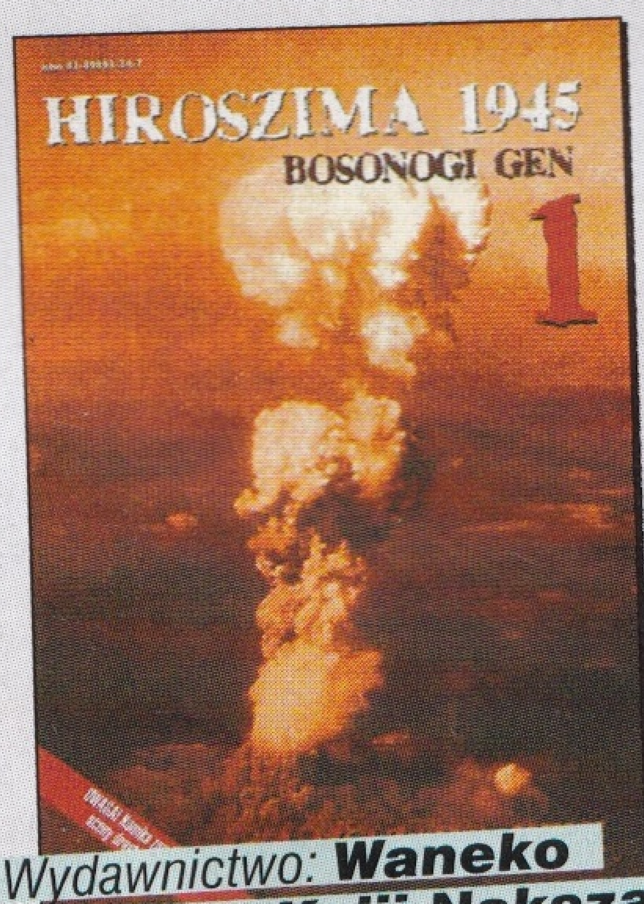
Rzadkii (wydrukowano jedynie 400 egzemplarzy), ale tym bardziej cenny kolekcjonerski album zbierający wszystkie sześć zeszytowych odcinków komiksu *Origin*, opowiadającego alternatywną wersję powstania postaci Wolverine'a. Solidna twarda oprawa i wysoki poziom poligrafii uzasadniają wysoką cenę, która jednak dla fanów komiksu nie powinna być przeszkodą – *Origin* uznawana jest za jedną z lepszych serii z Rosomakiem.

Największym jej atutem są rysunki duetu Kubert/Isanove, który tak świetnie poradził sobie z recenzowaną też w tym numerze serią *1602*. Scenariusz autorstwa Jenkinsa również urzeka, choć przyznać trzeba, że w momencie jego powstania był jednak świeższy – od premiery tego komiksu pojawiło się już kilka takich retro-historii z superbohaterami (jak choćby wspominane już *1602*). TAK CZY OWAK TO KLASYKA WSPÓŁCZESNEGO KOMIKSU, ZASŁUGUJE WIĘC NA NAJWYŻSZA OCENĘ. I CENĘ...

Wydawnictwo: **Mandragora**
Scenariusz: **Paul Jenkins**
Rysunki: **Andy Kubert/ Richard Isanove**
Cena: **59,90 zł**
★★★★★



Hiroshima 1945: Bosonogi Gen



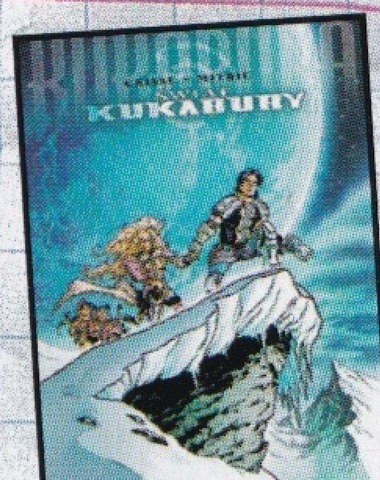
Wydawnictwo: **Waneko**
Scenariusz: **Keiji Nakazawa**
Rysunki: **Keiji Nakazawa**
Cena: **25 zł**
★★★★½

Hiroshima 1945: Bosonogi Gen to chyba najpoważniejszy z komiksów wydanych w ostatnim czasie, a co ciekawe, pobieżne przerzucenie kilku stron wcale nie robi takiego wrażenia. *HIROSHIMA 1945* TO CZARNO-BIAŁA MANGA RYSOWANA W STYLU MOCNO UPROSZCZONYM, NIEMALŻE DZIECINNYM. Sprawy, o jakich traktuje, to jednak jedne z najbardziej ważkich wydarzeń XX wieku. Album wydany w Polsce to część większej epopei komiksowej Hadashi no Gen (Bosonogi Gen), będącej autobiografią autora, którego rodzina zginęła w wyniku eksplozji bomby atomowej w Hiroshimie. To jedno z największych dzieł współczesnej kultury japońskiej – manga była początkowo drukowana w tygodniku *Shukan Shonen Jump*, który ukazywał się w nakładzie miliona egzemplarzy, wielokrotnie ją tłumaczono i przerabiano na powieści, filmy, a nawet interpretacje operowe i teatralne (również w Polsce).

Polskie wydanie *Hiroshimy 1945* pozwala obcować z tą historią w taki sposób, w jaki robią to japończycy. ZACHOWANO JAPOŃSKI PORZĄDEK STRON ORAZ KOLEJNOŚĆ CZYTANIA DYMKÓW (OD PRAWEJ DO LEWEJ), co początkowo sprawia trudności, ale jest jednocześnie bardzo przyjemnym wyzwaniem dla prawdziwego fana komiksów. O jakość tłumaczenia zadbał Katsuyoshi Watanabe, który jest wykładowcą kultury polskiej na uniwersytecie Yamaguchi, tekst oddano więc wiernie i z finezją.

HIROSHIMA 1945: BOSONOGI GEN TO NIEZWYKLE INTERESUJĄCY KOMIKS, ALE RACZEJ DLA TYCH CZYTELNIKÓW, KTÓRZY SZUKAJĄ CZEGOŚ, CO RÓŻNI SIĘ OD AMERYKAŃSKICH HISTORII O SUPERBOHATERACH zarówno pod względem kreski, jak i wagi poruszanych tematów.

UKAZAŁY SIĘ TAKŻE:



Świat Kukabura: Tajemnica snajpera

Gratka dla fanów serii Kukabura – komiks z tego samego uniwersum, uzupełniający jego historię. Niezłe charakterystyczne rysunki Mitrica!

★★★½☆



Megatokyo

Jedna z najbardziej popularnych mang w specjalnym wydaniu z notkami biograficznymi autorów i ich dopiskami.

★★★★☆



Sam & Twitch: Udaku

Świetny, mocny komiks o parze gliniarzy znanych z komiksu Spawn. Doskonałe rysunki i trzymający w napięciu scenariusz.

★★★★½



Daredevil: Diabeł Stróż

Jeden z ciekawszych wydanych ostatnio albumów o Daredevilu. Scenariusz Kevina Smitha o diabłach i aniołach!!!

★★★★½



Tajemnica Trójkąta

Komiks z historyczną tajemnicą, w wydaniu francuskim. Jeden z lepszych w tym gatunku!

★★★★½